ACTION GAMES

AFILA LOS COLMILLOS



Rep. Argentina - AÑO 6
Edición 63 - $ 4,70
ISSN 0328-5081

CALCOS COLECCIONABLES

Dungeon Keeper™

STREET FIGHTER 3
ARCADES

DINASTY WARRIOR
PLAYSTATION

MAX
PC

QUAKE
PC

OVER BLOOD
PLAYSTATION

Preview de:

MEGA
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS

SNES
STREET FIGHTER ALPHA 2
INCANTATION
PRINCE OF PERSIA
WAR 3010 THE REVOLUTION

PARTICIPA DEL GRAN CONCURSO ACTION '97

VIDEOGAMES PARA TODAS LAS CONSOLAS





Service Entertainment Systems

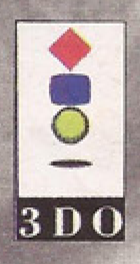










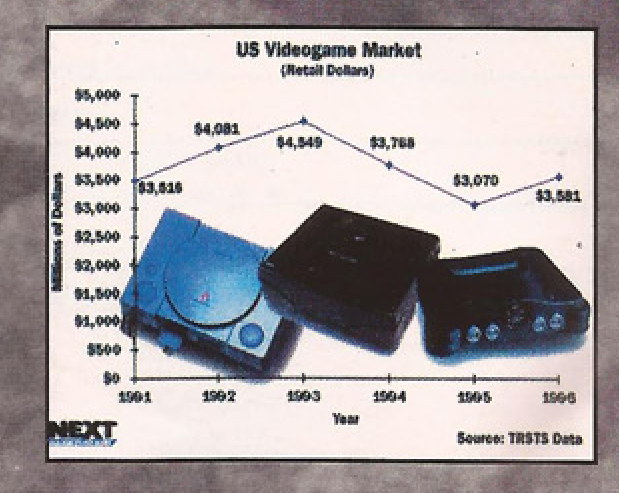


REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN

REFORMAMOS TU PLAYSTATION EUROPEA A NTSC

Compra y venta de: cartuchos Sega y S. Nes
CD: Sega - Saturn - 3DO - Playstation - Ultra 64
Consolas de todo tipo y marca.
Ejemplo: Sega - S. Nes - 3DO (usado)

SERVICIO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION Y SEGA SATURN EN 4 HS CON REPUESTOS ORIGINALES ¡¡SI TU MAQUINA NO ESTA LISTA EN 4 HS, TU SERVICE ES GRATIS!!



S.E.S. INFORMA:

Según un estudio reciente publicado por el mercado de estadísticas de Washington DC, las ventas de hardware y software en el sector de las videoconsolas durante Octubre del 96 se han incrementado en un 31% con respecto al mismo mes del pasado año. Esta impresionante subida, supone el mayor boom del sector tras el acaecido en el año 93, con la llegada de Mega Drive y Super NES. La revalorización de este mercado, que durante los últimos años había descendido alarmantemente, es una consecuencia directa del asentamiento definitivo de las tres nuevas consolas: Saturn, Playstation y N64, y el abandono casi definitivo a las 16 bit. En este estudio se afirma también que a finales de este año estas cifras podrían incrementarse en un 16,5% más.

Consultas telefónicas al 951-9421/952-9603
Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 9:30 a 14:00 hs.

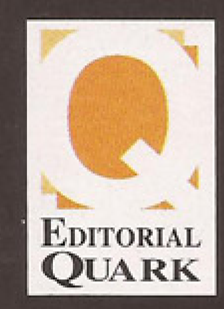
Juan Domingo Perón 2338 - 1º Piso

ACTION GAMES

AÑO 6 - Nº63 - SEPTIEMBRE 1997

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 953-3861 / 951-5531

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Director
Horacio D. Vallejo

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
301-4942 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
A La Vista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Mtevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Viamonte 2031 - 6° A - Capital

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL S. A.
MONTEVIDEO - R. O. U.

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PREVIEW

TRUCOS

PC

PLAYSTATION

SATURN

ARCADES

INFORME ESPECIAL

SHOTS

¿Sega responderá bajando su software?

SONY Y NINTENDO DERRIBAN LOS PRECIOS DE SUS SISTEMAS

Las guerras no las hacen solamente los generales. También las compañías hacen otro tipo de guerras, afortunadamente sin sangre ni muertos, pero igual o mejor planeadas que las otras. Como la que se desató a partir de febrero pasado, cuando Nintendo y Sony comenzaron a recortar los precios de sus sistemas a diestra y siniestra, desde sus cuarteles generales en el Este y el Oeste. Veamos cómo fue esta campaña:

★ 21 de febrero: Nintendo anunció que a partir del 14 de marzo rebajarían el precio del Nintendo 64 en Japón. Eso significaba una disminución del 33% de los 203 dólares que costaba, a 137 dólares. Pero debido a las exitosas ventas en los EE.UU. no se anunciaron reducciones similares para los yanquis. ¡Pobres!

★ 27 de febrero: después de rumores de que bajarían los precios en todo el mundo para el hardware y el software de PlayStation, bajan los precios del sistema en Australia y los países de Europa, a unos 200 dólares.

★ 3 de marzo: Sony Computer Entertainment de America anuncia una reducción del 25% en el precio del PlayStation (a 149.99 dólares). Además, anuncia precios más bajos para algunos softwares (39,99 a 49,99 dólares) y una nueva "Serie de Grandes Exitos" para juegos que tengan más de un año de antigüedad y hayan vendido más de 150.000 copias. Los primeros títulos en ese grupo incluyen a Battle Arena Toshinden, NFL GameDay, Twisted Metal, NHL FaceOff y Warhawk.

Ese mismo día, de acuerdo a Associated Press, un representante de Nintendo dijo que la compañía asumiría una actitud de espera respecto a la respuesta en los precios del N64. (Sin embargo, muchos están seguros que la baja en el precio es sólo cuestión de tiempo).

★ 6 de marzo: un periódico japonés publica una historia que luego repite la agencia Reuters y varios sitios en la Internet. Afirma que el presidente de Nintendo Hiroshi Yamauchi indicó que el Nintendo 64 bjaría a 150 dólares en Norteamérica a fines de marzo.

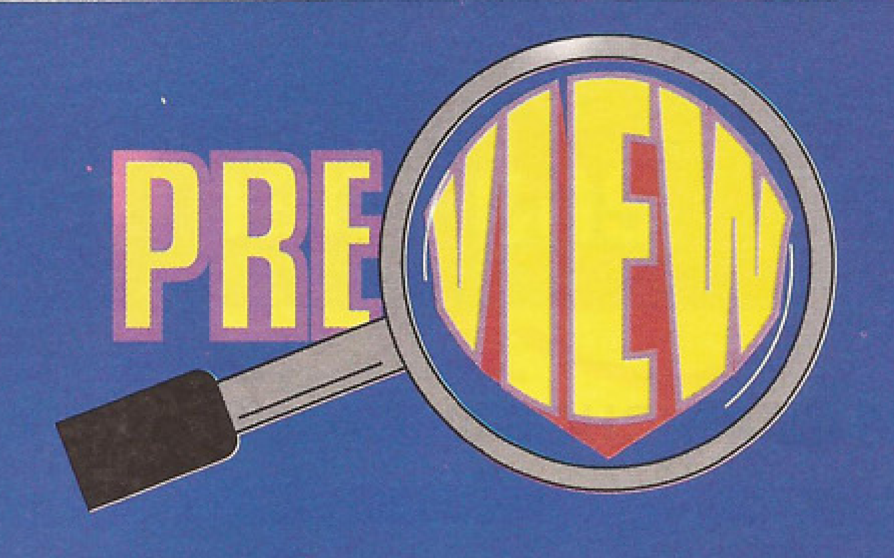
★ 7 de marzo: en EE.UU. empleados de Nintendo se niegan a ratificar la afirmación de Yamauchi, y hasta llegan a decir que se trata de "un error de traducción".

★ 17 de marzo: se produce la reducción del precio por Nintendo a 149,99 dólares en EE.UU.

★ Hasta este momento, queda por ver la reacción del tercer grande en discordia, Sega, quien no ha indicado una rebaja en el precio del Saturno. Es más, representantes de esta empresa han afirmado, con toda razón, que su oferta que incluye un paquete de software gratuito hace al Saturno el mejor negocio en el mercado, y que no pensaban bajar el precio de su hardware. En cuanto a bajar los precios del software, se indicó que los precios al público ya están a 40 ó 50 dólares, lo cual es muy competitivo.

Para los observadores astutos, agreguemos que Sega ha dado un ritmo más lento a su producción de sistemas, a unos 4 millones para 1997: evidentemente, desea reducir su actual stock de este sistema. Los especialistas calculan que en 1997 se venderán justamente 4 millones de Saturnos en todo el mundo (así como se calcula que PlayStation y Nintendo 64 venderán casi 11 millones de sistemas cada uno).

Mientras todos esperan el próximo movimiento, muchos piensan que el próximo campo de batalla será la gran exposición de E3.

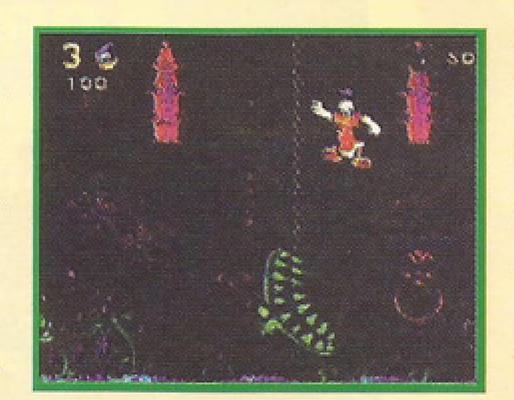


NOTICIAS PARA CONSOLAS DE 16 BITS

Una vez que pasan las fiestas de fin de año, los dueños de consolas de 16 bits se enfrentan con una triste realidad: la avalancha de games nuevos para 16 bits se convierte en un escaso puñado de games por mes. El fin de año pasado incluyó buenos títulos como Donkey Kong 3 y Ultimate MK 3 para el Super NES, y Ultimate MK 3, Vectorman 2, y Sonic 3D Blast para el Genesis. En los primeros meses del año, por otro lado, encontramos apenas cuatro juegos nuevos, de los cuales dos son nuevas versiones de clásicos viejos.



La mejor noticia es la nueva presentación por T*HQ de los grandes games de Super Star Wars: Super Return of the Jedi y Super Empire Strikes Back, a tiempo para acompañar el reestreno de la gran trilogía de la ficción científica en los cines.



Estos son los games que debían aparecer en estos últimos meses:

- Maui Mallard in Cold Shadow por Disney Interactive (Super NES)
- Super Empire Strikes Back por T*HQ (Super NES)
- Super Return of the Jedi por T*HQ (Super NES)
- X-Women por Sega (Genesis)

Pasemos ahora al comentario de los que ya pudimos jugar:

PRINCE OF PERSIA 2

Tema: Acción y Aventura • **Jugadores:** 1

SNES

El Príncipe ha vuelto para resolver acertijos, saltar abismos, pelear con espadas, y esquivar trampas mortales, todo para salvar a la princesa de las garras de Jaffar. Pero en Prince of Persia 2 alguien tuvo la buena idea de prender la luz: los gráficos son más alegres gracias a que están más iluminados y detallados, tanto en las mazmorras como al aire libre. Desgraciadamente, los personajes están delineados con negro por atrás, y son bastante chiquitos. La música sigue siendo adecuadamente exótica, pero al game no le vendrían mal algunos efectos sonoros más copados.

WAR 3010: THE REVOLUTION

SNES

Editor: Advanced Production Inc.

Tema: simulador • **Jugadores:** 1

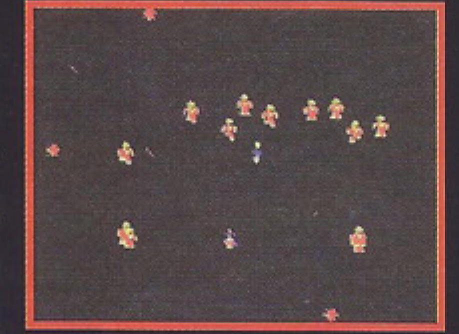
Los gráficos y los sonidos mediocres pueden hacer que War 3010: The Revolution parezca tonto en comparación con otros simuladores bélicos, pero el game es realmente complejo. Tenés que comandar una flota de naves espaciales, apoderarte de las naves del enemigo, y construir estaciones espaciales. Si bien tus neuronas se van a estar ejercitando a mil por hora, tus ojos se van a cansar pronto de los fondos aburridos. Hasta las batallas son bastante plomazos. Los sonidos pobrecitos y la música tonta tampoco ayudan. Si a esto le agregás los interminables menúes (tenés que pasarte leyendo el manual). Al final, te encontrás deseando que se termine esta Revolución tan poco revolucionaria.



WILLIAMS ARCADE'S Greatest Hits

Editor: Williams • Tema: Recopilación de games de arcade • Jugadores: 2

MEGA



Las versiones nuevas de viejos juegos de arcade son una manía de moda. A diferencia de los Museum Games de Namco, Williams Arcade's Greatest Hits no añade nada nuevo a estos games comunes en los años '80. De los clásicos que vienen en este juego (Defender, Defender II, Joust, Robotron, y Sinistar) el mejor es Robotron, con sus enemigos numerosos que consiguen crear un suspenso real. En todos los games, vas a encontrar que los gráficos son simples hasta el aburrimiento, y los sonido no añaden nada. Los controles son una lotería, especialmente en Defender, donde hay muchas cosas para hacer pero tus tiros y maniobras son a menudo ineficaces. Estos games viejos pueden tener un lugar en tu corazón, pero no en tu consola: no todos los games viejos son automáticamente "clásicos".



INCANTATION

Tema: Acción y Aventura
Jugadores: 1

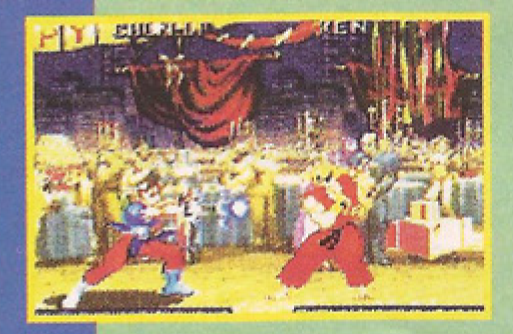
SNES

Está bien para los principiantes, pero no para veteranos. Sos el aprendiz de un mago y tenés que explorar cavernas, bosques y pantanos, en busca de oro y encantamientos, esquivando enemigos bastante fáciles, trampas infantiles y Bosses grandotes y lentos. El control hace acordar demasiado a los juegos de 8 bit. Está bien que estamos hambrientos de títulos nuevos para 16 bits, pero tampoco es cuestión de mandarse cualquier cosa...



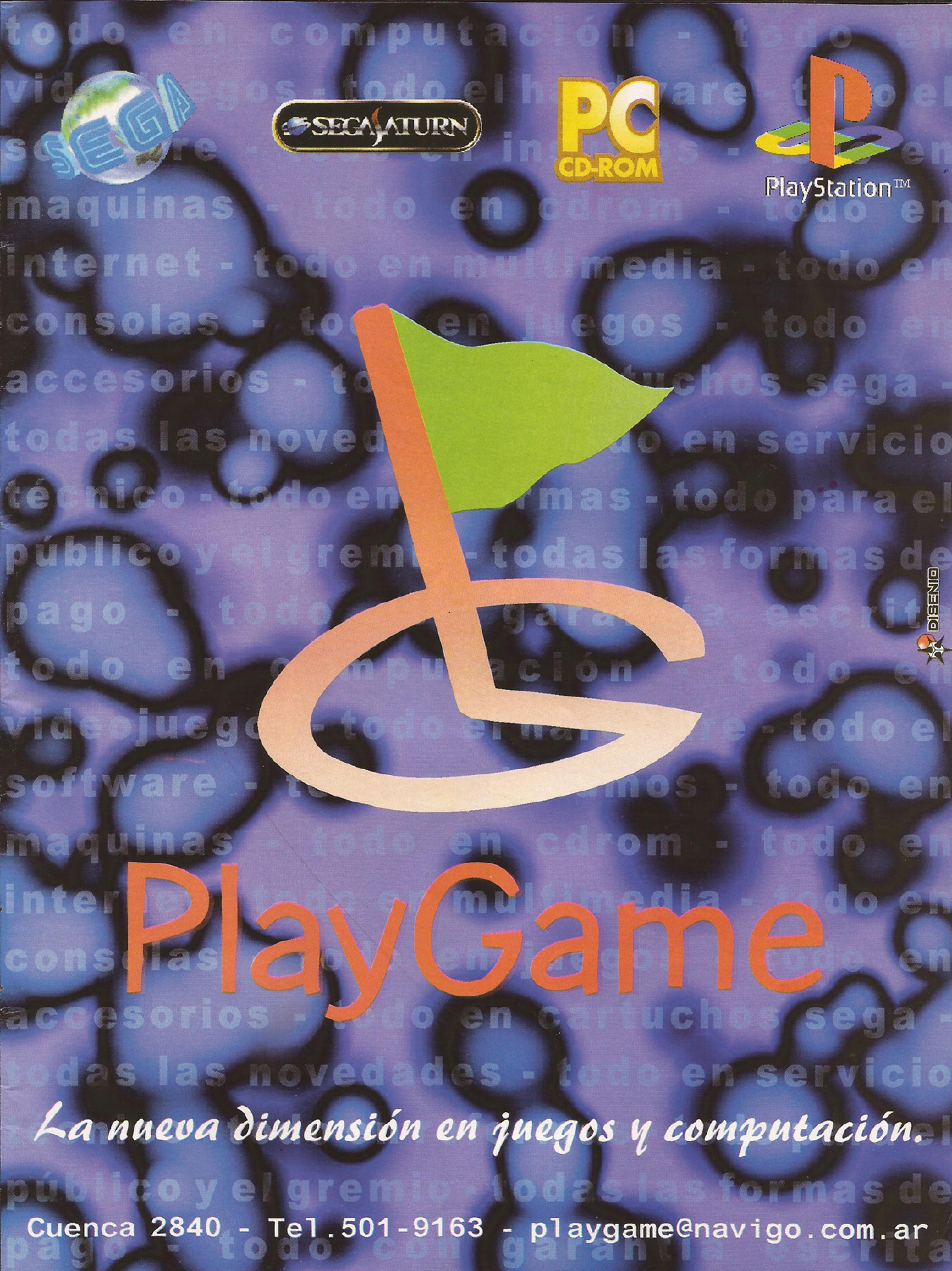
STREET FIGHTER ALPHA 2

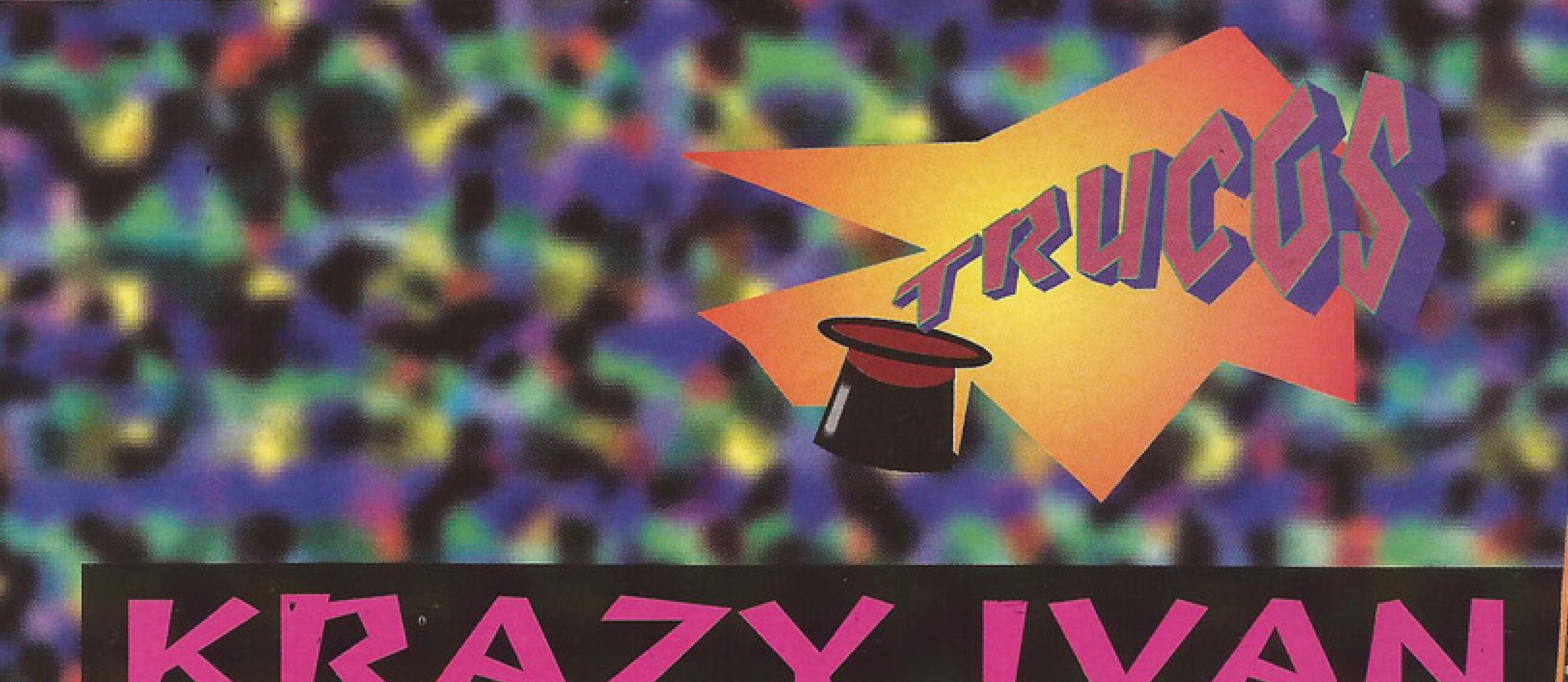
Tema: Lucha • **Jugadores:** 2

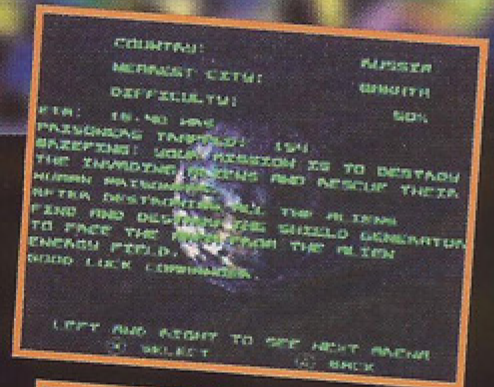


Una buena versión del game de arcades, Street Fighter Alpha 2 demuestra que el Super NES todavía tiene diversiones para ofrecerte. Todos los Custom Combos, golpes especiales, y súper golpes están intactos, lo que te asegura un game movido ...aunque algunos retrasos joroban cuando estás haciendo un Custom Combo o un Super Move. Los personajes son detallados, pero los fondos tienen poca animación (por ejemplo las bicicletas en el fondo del escenario de Chun Li), y algunos han perdido completamente algunos elementos (como los espectadores en el escenario de Birdie). El sonido es un asco: los efectos tienen ruido a lata, las voces desaparecen completamente en algunos casos, y el anunciador se tarda un siglo para decir el número del round y "Fight!". La musiquita te hace acordar a los 8-bit. Los games de Street Fighter son famosos por su jugabilidad, y esta versión responde joya en eso. Los movimientos son fáciles de ejecutar, gracias a los controles que responden perfectamente. La única desventaja es que las luchas son lentas, incluso en el Turbo más veloz del game. Pero dejando a un lado las críticas, SFA2 es un buen game de lucha que sigue siendo en general una buena versión del Arcade.




SEGA
SEGA SATURN
PC
CD-ROM
PlayStation™
PlayGame
La nueva dimensión en juegos y computación.
Cuenca 2840 - Tel.501-9163 - playgame@navigo.com.ar





KRAZY IVAN

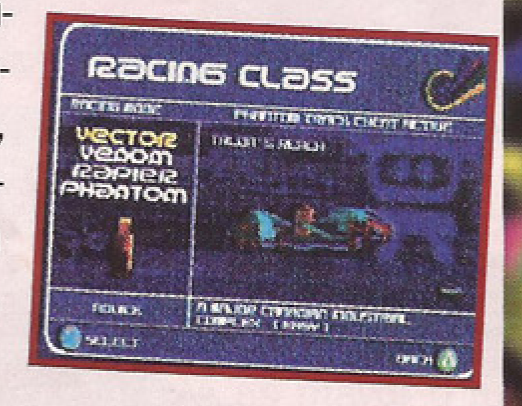


Selección de nivel - Empezá un juego. Cuando la opción de misión aparezca (empieza en Rusia), presioná → (esto te mueve a Japón, una misión que no está disponible). Cuando el globo salte hacia la ←, inmediatamente presioná y sostené X y ↓-← en el direccional. El globo terráqueo empieza a saltar hacia la →. Sin embargo, las misiones no tienen nombre, así que vos nunca estás seguro de en qué etapa podés aterrizar.



PLAYSTATION

WIPEOUT XL



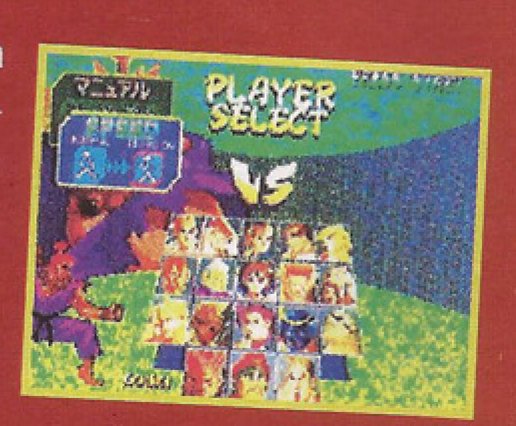
Phantom Class - para jugar en Phantom, la clase de mayor velocidad, tenés que ser un as para tomar las curvas. En la pantalla de "setup", presioná y sostené L1, R1, y Select. Mientras sostenés esos botones, presioná ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●. La Phantom Class aparece en la pantalla pista/clase.

Tiempo Infinito - esta trampa impide que la carrera termine si no llegás a un punto de control a tiempo. Para conseguir acceso, hacé pause en el game durante una carrera. Luego presioná y sostené L1, R1, y Select. Mientras sostenés estos botones, presioná ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ●, X. Sacá el game de Pause y tenés tiempo infinito.

Escudos Infinitos - este truco impide que reventés cuando se te acaban tus escudos. Para tener acceso a esta trampa, hacé pause durante una carrera. Luego presioná y sostené L1, R1 y Select. Mientras sostenés estos botones, presioná ▲, X, ■, ●, ▲, X, ■, ●. Sacá de Pause el game y tus escudos nunca se van a acabar.

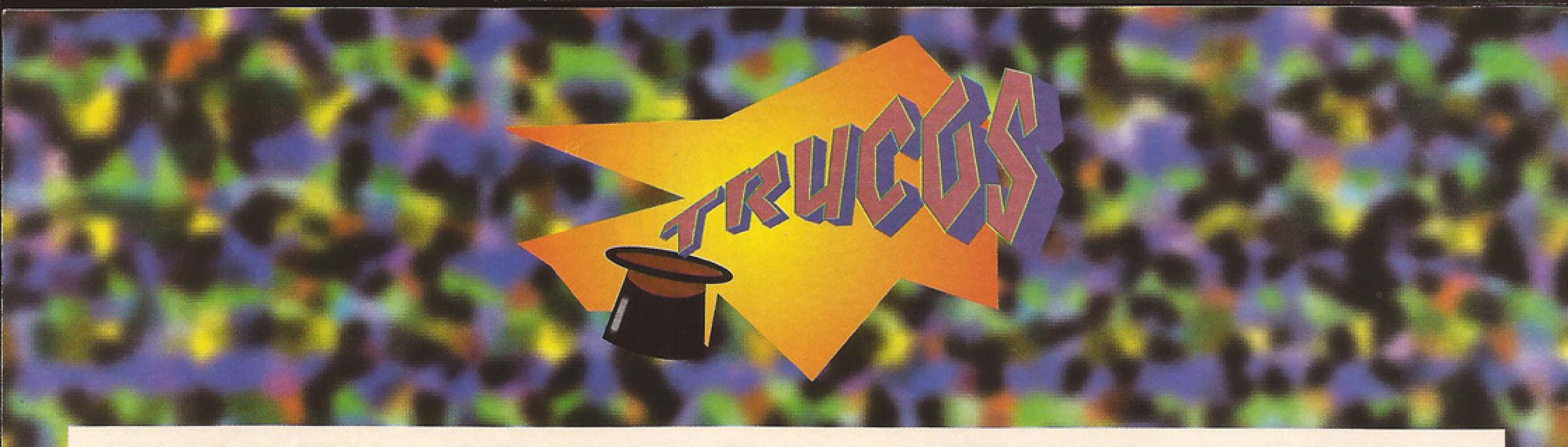
STREET FIGHTER ALPHA 2

PLAYSTATION



Jugá como Akuma malo - Para jugar como un Akuma mucho más duro, empezá un juego en Arcade Mode. Luego, en la pantalla de selección de luchador, poné el cursor sobre Akuma, presioná y sostené Select, luego mové el cursor sobre Adon, Chun-Li, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie, Akuma, Bison, Dan y detenete sobre Akuma. Con el cursor sobre Akuma, presioná cualquier botón.

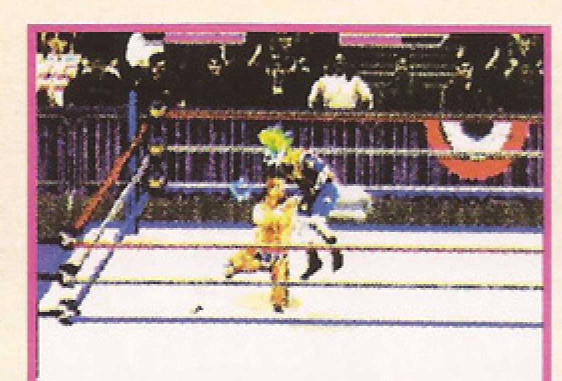




WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME

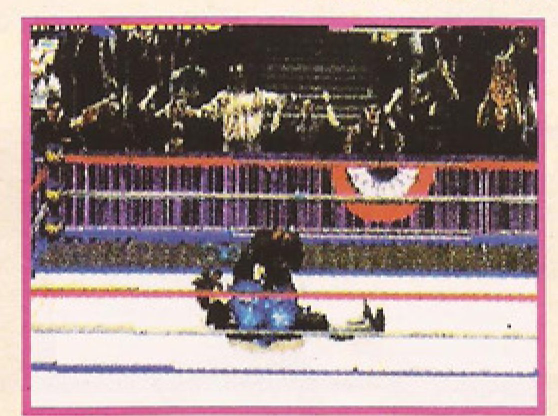


Invencibilidad - hacé Pause en el game en cualquier momento durante una pelea. Luego presioná X, ▲, R2, ↑. Después de ingresar el código, vas a ver un destello. Despausá el game y tu personaje es invencible.



Debilitar oponente - hacé Pause en el juego durante una pelea. Luego presioná X, ▲, L2, →. Después de ingresar el código, vas a ver un destello. Sacá de Pause el juego y tu oponente está más débil.

Detener Timer - hacé Pause en el juego en cualquier momento durante una pelea. Luego presioná X, ▲, R2, ←. Después de ingresar el código, vas a ver un destello. Sacá de pause el juego y el reloj está detenido.



Golpes Poderosos - hacé Pause en el juego en cualquier momento de una pelea. Presioná X, ▲, L2, ↓. Después de ingresar el código, ves un destello. Sacá de Pause el game y tu personaje hace más daños.

Resetear "Cheats" - hacé Pause en el game durante una pelea. Luego presioná ■, ●, ▲, X. Después de ingresar el código, vas a ver un destello. Sacá de Pause el game y cualquier "cheat" (trampa) ingresada previamente queda cancelada.

La Fatalidad del Enterrador - Para hacer la Undertaker's Fatality, derrotá a un oponente, y cuando aparezcan las palabras "Pin Him", parate tras el oponente y cerca de su cintura. Presioná Power Punch (▲). El Undertaker se agacha y salen volando murciélagos del estómago de su oponente.

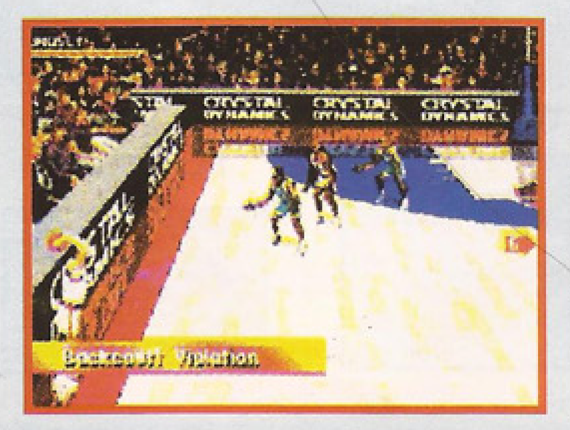
SLAM 'N' JAM'96



Porcentaje de Probabilidades - empezá un juego en cualquier Mode. Después de la segunda pantalla Scouting Report, presioná y sostené L1. Sostené el botón hasta que lancen la pelota.

Entonces presioná Start para hacer Pause. Mientras el game está en pausa, soltá L1.

Luego presioná Start para sacar al game de Pause. Ahora, cada vez que hacés un tiro, aparece en pantalla un porcentaje que muestra tus probabilidades de anotar.



Jugadores Chiquitos - para jugar el game con jugadores chiquitos, empezá un juego en cualquier Mode. Después de la segunda pantalla de Scouting Report, presioná rápidamente R1 hasta el lanzamiento. En el lanzamiento, presioná Start para hacer Pause, luego presioná Start otra vez para sacar de pausa. Ahora todos los jugadores son re-chicos.



SATURN

Virtua Fighter Kids

Modo Alambre - empezá un juego nuevo y en la pantalla de selección de modo, elegí Arcade Mode. Luego elegí cualquier personaje en la pantalla de elegir luchador. Cuando aparezca la casilla con los modos Normal y Kids (chicos) presioná y sostené el botón L, luego seleccioná cualquiera de los dos modos. Sostené L hasta que empiece el match. Cuando empiece, vas a disfrutar de una lucha como el game Punch-Out en primera persona.

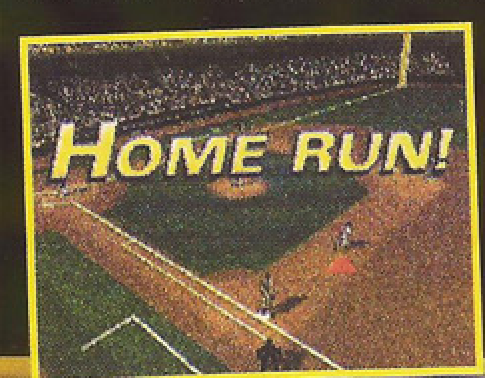
Jugar como Dural Plateado - andá a la pantalla de selección de luchador y presioná ↓, ↑, →, luego presioná simultáneamente A e ←. Va a aparecer Dural Plateado en la casilla del luchador.

Dural Dorado - andá a la pantalla de selección de luchador y presioná ↑, ↓, ←, luego presioná simultáneamente A y →. Va a aparecer Dural Dorado en la casilla del luchador.

TRIPLE PLAY '97

PLAYSTATION

Home-runs Locos - durante un juego o en el Home Run Derby, presioná y sostené R1, R2, L1 y L2. Mientras estás sosteniendo todavía los botones, presioná rápidamente ↑, ↑, ▲, ▲, ↑, ↑, X, X. Vas a oír una campanita si hiciste correctamente el truco. Cuando golpeás la pelota, la misma va a salir del estadio. (Te avisamos que este truco es muy difícil de hacer y vas a tener que practicarlo hasta que te salga).



Jugadores Especiales - ingresá cualquiera de los nombres de los Development Team Members y vas a crear un súper jugador con atributos especiales.

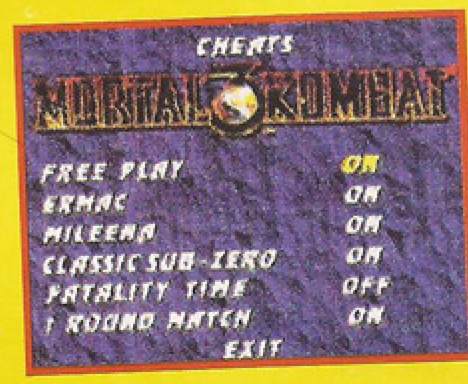
SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

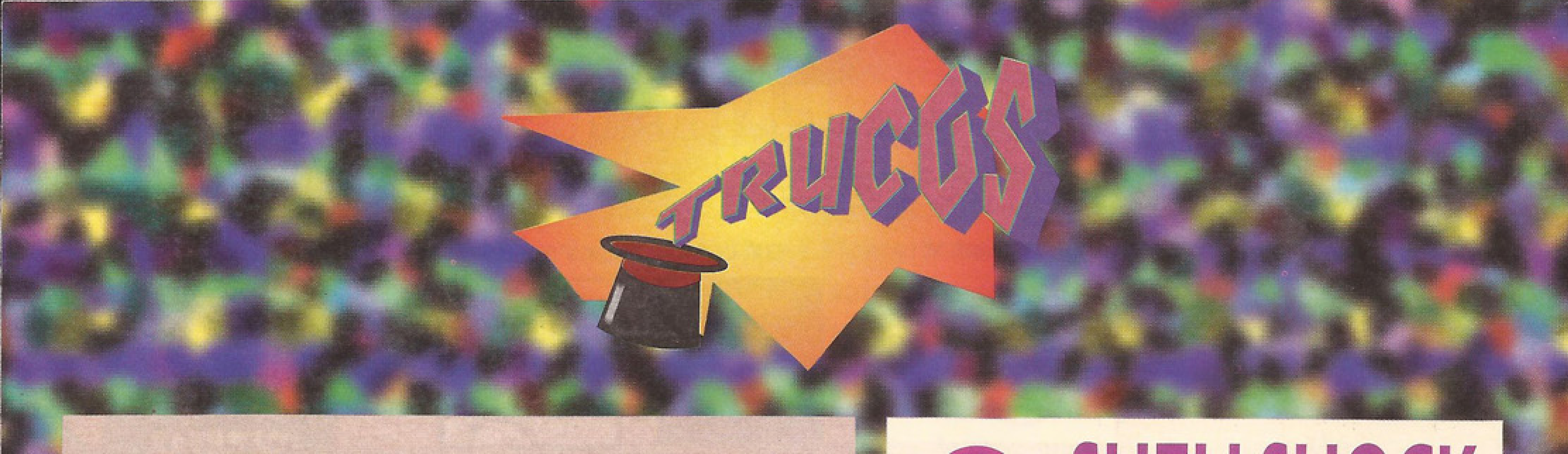
Menú de trampas - En la pantalla en que aparece la marca (después de la que dice "Prepare for Kombat") presioná C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X. Vas a oír una risa si hiciste el truco correctamente.

Luego, en la pantalla con el logo UMK3 que gira sobre las opciones, presioná ar. Aparece una casilla "?".

Presioná cualquier botón, y vas a ingresar a un menú de trampas ("cheats") con juego libre, tiempo de fatalidades ilimitado, peleas de un round, y acceso a personajes ocultos.





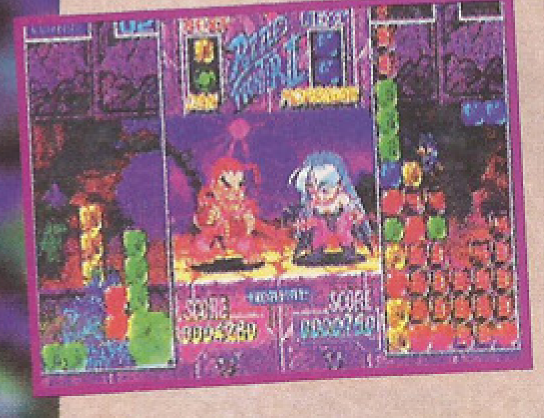


PUZZLE FIGHTER II



Jugá como Devilot - el Jugador Uno debe presionar y sostener Start, luego poner el cursor sobre Morrigan, y presionar ↓ 13 veces. Cuando el timer llega a 10, presioná cualquier botón. El Jugador Dos debe presionar y sostener Start, luego poner el cursor sobre Felicia, y presionar ↓ 13 veces. Cuando el timer llega a 10, presioná cualquier botón. Ahora podés jugar como Devilot del game Cyberbots.





Dan - el jugador Uno debe presionar y sostener Start, luego poner el cursor sobre Morrigan, presionar ↓ 13 veces, y presionar cualquier botón. El jugador Dos debe presionar y sostener Start, luego poner el cursor sobre Felicia, presionar ↓ 13 veces, y presionar cualquier botón. Ahora podés jugar como Dan.

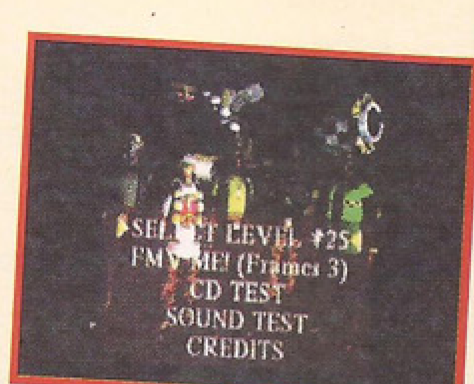


Akuma - el jugador Uno debe presionar y sostener Start, luego poner el cursor sobre Morrigan y presionar ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, luego sostener ← y presionar cualquier botón. El jugador Dos debe presionar y sostener Start, luego poner el cursor sobre Felicia y presionar →, ↓, →, ↓, →, ↓, y luego sostener → y presionar cualquier botón. Ahora podés jugar como el poderoso Akuma.

PLAYSTATION

SHELLSHOCK

Debug Menu - en la pantalla del título, presioná rápidamente ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, →, ■. Si hiciste el truco correctamente, vas a oír una campanita y aparece la pantalla del Debug Menu. Entre las opciones están seleccionar niveles, prueba de sonido / CD, y créditos.



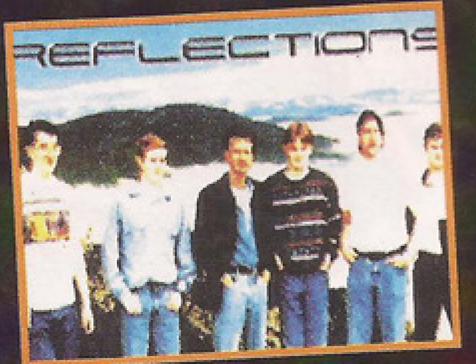
Invencibilidad - Empezá un juego, y presioná Start y Select. Elegí abortar la misión para salir de este juego. Luego, en la pantalla del título, presioná ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, →, ▲. Si hiciste el truco correctamente, vas a oír una campanita. Empezá un nuevo juego, y tu tanque va a ser invencible.

PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY

Ver el equipo de Reflections

Mientras el game se está cargando, esperá que aparezca la pantalla con la advertencia sobre piratería. Presioná y sostené simultáneamente L1, ←, y ●. Cuando aparece el logo del equipo Reflections, muestra a todos los miembros del equipo de programación.



MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS
AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

AV. PUEYRREDON 338 • TEL/FAX 863-0012

Traé los cartuchos de Family Game que tengas, que te los cambiamos por los de Sega
También canje de Sega por Sega

TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN

JOYSTICKS

ACCESORIOS



COMPRA + VENTA + CANJE + ALQUILER

SEGA 16 BIT Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

TENEMOS CONSOLAS USADAS, SEMI NUEVAS CON 30 DIAS DE GARANTIA.

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR















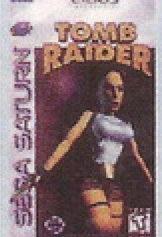






























¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS

REFORMAS DE PLAYSTATION Y SEGA SATURN

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

NO COMPRES SIN CONSULTAR

TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

CON GARANTIA ESCRITA

AV. PUEYRREDON 338 • TEL/FAX 863-0012

CON GARANTIA ESCRITA

Dungeon Keeper

PREVIEW

PLAYSTATION

Aquí te pasamos algunos consejos generales, bajo el título de Estrategias. Si necesitás ayuda para elegir las criaturas más útiles, la vas a encontrar bajo el título Monstruos. Si no sabés cómo administrar todas las salas y recintos bajo tu mando, tenés buenas ideas en Cuartos. Y si te copa el humor negro, aunque no te sirva de nada, divertite con Bromas Pesadas.

ESTRATEGIAS

IMPS PELIGROSOS

Nunca te olvidés que los Imps (diablitos) son bastante dañinos, tanto en la ofensa como en la defensa. Si bien no son una amenaza contra una Dark Mistress (Señora Oscura) Nivel 10, pueden reclamar cuadrados de las Dungeons (mazmorras), lo que le da a tu oponente la oportunidad de dejar sus criaturas en tu misma puerta. También pueden robar cuartos enteros, de los enemigos o tuyos.

IMPS INVISIBLES

Una de las maniobras más copadas es echarle un hechizo de invisibilidad a tus Imps y dejarlos hacer desastres en el territorio enemigo. Algunas veces pueden tomar cuartos enteros bajo las narices de tus enemigos. Por lo menos, pueden reclamar mazmorras para vos, a menudo cerca del núcleo de mazmorras enemigas. Podés dejar caer monstruos o trampas en estos espacios, o arrojar hechizos. Probá algunos de nuestros malvadísimos truquitos:

1) Echá hechizos Disease (enfermedad) en los enemigos cerca de sus madrigueras. Esta es un arma terrible, porque con un poco de suerte les van a contagiar la plaga a sus compañeros.



DUNGEON KEEPER
Electronic Arts Software / Bullfrog
Estrategia
Aventura
1 a 8 jugadores





2) Arrojá un Call to Arms (llamado a las armas) justo en el corazón de las mazmorras enemigas (usá con prudencia esta estrategia, porque puede volverse en tu contra).
3) Los puentes pueden ser un arma. No dudés en vender partes de un puente que acabás de construir. Podés atrapar a enemigos que se suban a ellos; también podés construir un puente hasta el lado enemigo de un lago de lava, y luego cortarlo al medio. Dejá caer un Imp invisible en el trozo de puente del lado enemigo (no te olvidés de seguir arrojando hechizos sobre él).

PONÉ PUERTAS

Si necesitás que una criatura pase un buen rato en un cuarto, pero el maldito se te manda a mudar, poné una puerta en el cuarto y cerrala. Es un recurso re-bueno si querés asegurarte que alguien haga su entrenamiento. Los Imps, por ejemplo, son mucho más eficaces cuando están entrenados, pero si no los encerrás, tienen tendencia a tomarse el buque.

CUARTOS DEL TESORO

Cuando empezás, tenés que construir un cuarto del tesoro cerca del filón de oro, para que tus Imps puedan juntar rápido el tesoro. Pero más tarde en el game, el cuarto del tesoro inicial se va a usar menos, porque vos vas a tener que construir un cuarto del tesoro más cerca de los filones de oro nuevos. Podés vender parte de tu viejo cuarto del tesoro para construir uno nuevo. El espacio puede ser dejado libre para hacer cosas que necesités ampliar, como madrigueras (Lairs) y talleres (Workshops).

HAND OF EVIL

Los monstruos se toman mucho tiempo para ir de un lugar a otro, pero con la Hand of Evil (mano de la maldad) podés depositarlos donde quieras al instante. ¡Si querés progresar rápido, esa mano tiene que estar siempre trabajando! (Por supuesto que esto es un poco cansador para vos, pero vale la pena).



CRIATURAS POSEÍDAS

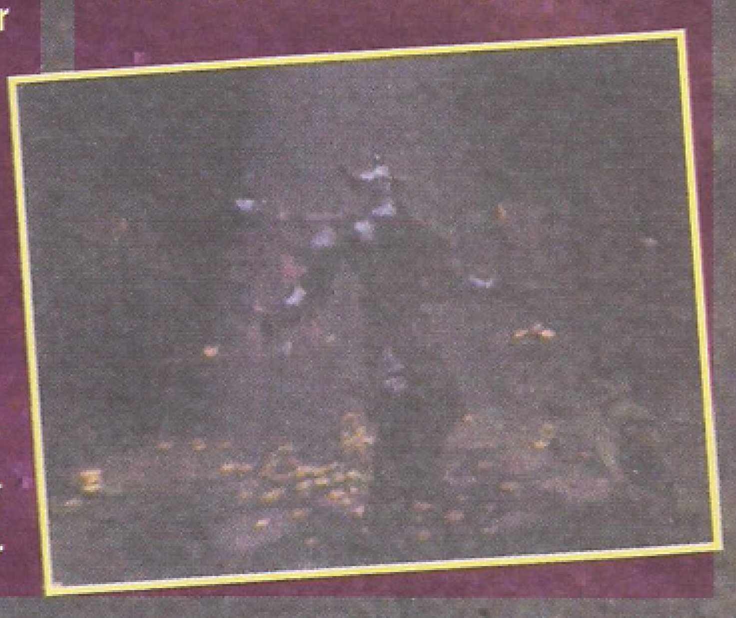
El hechizo Creature Possess (hacer que una criatura se vuelva poseída) es muy cómico, pero también tiene algunos usos útiles. Por ejemplo, algunas de las criaturas voladoras que escupen o respiran fuego pueden sobrevolar la lava. Si hay límites con lava en el territorio enemigo, podés tirarle a gusto a los monstruos que vagan alrededor de las mazmorras enemigas.

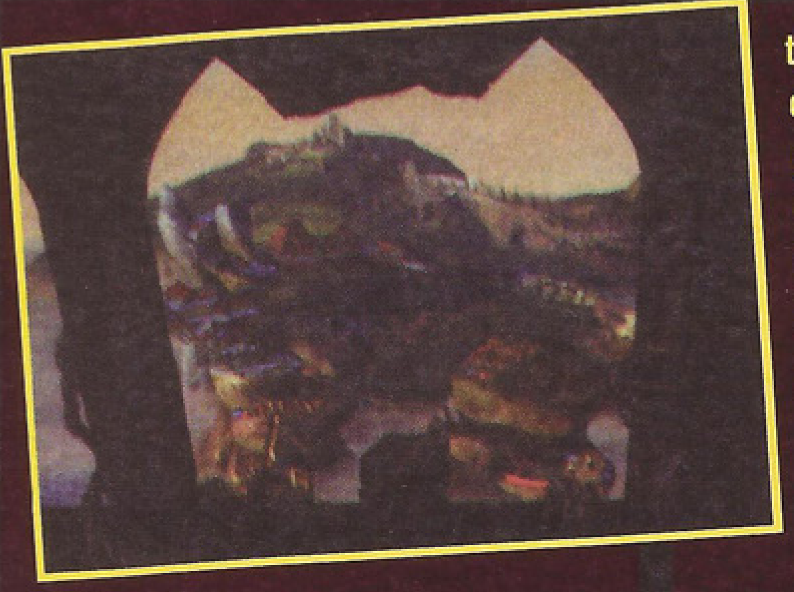
TRAMPAS ENEMIGAS

Las trampas enemigas en general y la Lightning (relámpago) en especial son peor que un grano en la nariz. La mejor estrategia es bloquearlas si es posible, y para eso tenés que construir una puerta o dos. También es posible eliminarlas, pero no es barato ni fácil. Primero, tenés que reclamar la zona alrededor de ellas. Después podés hacer una de estas dos técnicas: 1) dejar que un Imp entre en la trampa, e inmediatamente dejar caer otro Imp, al lado. Mientras el primer Imp se asa a la parrilla, el segundo (con suerte) puede reclamar el cuadrado en que está la trampa. 2) también podés dejar caer una criatura dura de roer en la trampa, y después sanarla ("heal") constantemente hasta que la trampa se quede sin energía. ¡Y sí ...para conseguir algo hay que invertir algo!

CAJAS DE TRANSFERENCIA

Si conseguís una Transfer Creature Box (caja de transferencia de criaturas), es una buena idea llevarte algunas de las más útiles al siguiente mapa. Las Dark Mistresses y los Dragons son los mejores aliados, porque son buenos luchadores, y también pueden hacer investigaciones en una biblioteca. Los Bile Demons (demonios biliosos) son más duros que los Trolls (ogros) y pueden trabajar en los ta





lleres. Los héroes capturados son buenos luchadores, especialmente si te tomás la molestia de entrenarlos; los arqueros son especialmente útiles. Los Horned Reapers (segadores cornudos) son re-jorobados de mantener tranquilos, pero son alucinantes en las batallas. Eso sí, ojo con estas mudanzas, porque algunas de las criaturas son unos señores, y empiezan a exigir cosas como madrigueras y otras comodidades que vos no vas a poder ofrecerles inmediatamente en el nuevo nivel.

SACRIFICÁ LA BASURA

Las criaturas del enemigo se ponen a luchar con la primera criatura que enfrentan, y después luchan a muerte. Empezá mandando contra el enemigo una criatura de bajo valor, y hacé que los mejores guerreros entren más tarde en batalla. Así el enemigo se va a copar peleando contra la basura mientras tus criaturas más fuertes los revientan.

MANTENÉ EL ORDEN

Algunas de tus criaturitas se pueden poner furiosas y atacar a otras de tus criaturas, o hacer destrozos en las mazmorras, o tomarse el palo y desertar. Para tranquilizarlas, podrías darles oro, o un cuarto más grande. Pero vos no sos un Estado Benefactor, ni este game es Sim City. Cuando estas criaturas demoníacas se ponen pesadas, dales con todo: los que te molesten mandalos a prisión, o a la cámara de torturas, o mejor todavía a una misión suicida. Es muy difícil poner contento de vuelta a uno de estos engendros infernales, y a menudo te va a ir mejor si te librás de ellos.

MONSTRUOS

Algunos monstruos pueden sembrar el terror en las mazmorras, asustando a todos los que encuentran. Otros son unos vagos que solamente se comen un pollo o dos, y cobran sus sueldos. Aquí van unas sugerencias sobre los monstruos "útiles para la cartera de la dama o el bolsillo del caballero."

BILE DEMONS

Necesitás un Hatchery (criadero) y una Lair (madriguera) grandes para ellos, pero son tranquilos y duros. Una vez que lleguen a un nivel bastante elevado, pueden trabajar en los Workshops y producir trampas. Si necesitás destruir una trampa de gases, acordate que los Bile Demons son invulnerables al gas venenoso.



DARK MISTRESSES

Son luchadoras excelentes. Y también pueden hacer investigaciones en la biblioteca cuando avanzan hasta un nivel suficientemente alto. Tienden a pasar demasiado tiempo en la cámara de torturas, así que tratá de retenerlas en el cuarto de entrenamiento. La cámara de torturas es para trabajar, no para divertirse.

DEMON SPAWNS

Dado que estos monstruitos engendros ("spawn") del demonio se convierten en Dragons al llegal al Nivel 10, es buena idea transferirlos desde el principio del juego. Además son buenos luchadores.

HELL HOUNDS

Estos Sabuesos del Infierno son útiles y buenos luchadores ...pero tienen tendencia a vagabundear por ahí y llamar la atención. Por eso, tenelos ocupados en el Graveyard (cementerio) o en el cuarto de entrenamiento hasta que estés listo para atacar.

HORNED REAPERS

Estas criaturas son un incordio, porque odian a todo y a todos. Por supuesto que son luchadores joya, pero tenés que construirles un Hatchery y un Lair aparte ... para cada uno de ellos, lejos de todos. Algunos dicen que para mantenerlos contentos tenés que hacerles un gran Temple (templo)...

IMPS

Estos diablitos son los mejores candidatos al entrenamiento, porque mejoran mucho y trabajan más rápido. Tienen la mala costumbre de ser carne de cañón para las trampas, y a veces se cortan solos y se mandan "exploraciones" por partes profundas de las mazmorras, especialmente cuando abren nuevos pasajes. Vigilalos y poneles puertas para tenerlos quietos en algún lado. Como luchadores son medio maletas, pero tienen otros usos en la ofensiva, como reclamar cuartos.

WARLOCKS

Los Warlocks (brujos) prometen más de lo que dan. En combate son bastante debiluchos. Y por otro lado siempre se están peleando con los Vampires. En los niveles más avanzados, ni te molestés con ellos. Los Vampires y Dragons pueden hacer las investigaciones, y son mejores en la lucha.

FLIES, BEETLES, SPIDERS

Las Flies (moscas), Beetles (escarabajos) y Spiders (arañas) no son especialmente fuertes, y las moscas y las arañas son una molestia porque se odian a muerte pero insisten en hacer sus nidos juntos. Todos estos bichos son más útiles como sacrificios en los niveles más avanzados. Librate de ellos.

CUARTOS

Aquí tenés algunos consejitos sobre construcción y decoración de algunos edificios útiles, para que tu gente y tus invitados disfruten de la vida (o de la muerte), según más te convenga.



DUNGEONS Y OTROS

Diseñá tus Dungeons (mazmorras) para que cualquiera que intente llegar al corazón de tu cuartel tenga primero que pasar a través de una zona de gran tránsito, como la madriguera o el cuarto de entrenamiento.

Tomate el tiempo necesario para reforzar tus paredes, y si podés construí cerca de roca impenetrable. Como su nombre lo dice, nada puede pasar por ahí. Pero dejá algo de espacio para ampliaciones.

La mayoría de los cuartos son más eficientes si los hacés rectangulares. Tratá de evitar que los cuartos estén unos junto a otros sin paredes, porque reduce su eficiencia. También tratá de evitar construir cerca de lava o agua.

BARRACKS

La barraca no es una edificación muy interesante, pero puede servir de algo más si la construís para usarla de defensa de los lugares más delicados, como el Heart of Dungeons (Corazón de las Mazmorras) o la biblioteca, forzando a cualquier enemigo a atravesarla antes de llegar al lugar que querés defender.

Si ponés puestos de guardia en los extremos de los puentes, construí tus barracas cerca para que los orcos se acostumbren a ellas más fácilmente.

BRIDGES

Los puentes son una parte esencial de algunos niveles, pero a la vez pueden volverse en tu contra. Si un Imp consigue un cuadrado de un puente, puede reclamar toda la cosa, como si fuera un cuarto.

Hacé los puentes cortos, si podés. Si no estás usando un puente, vendé el cuadrado más lejano, para que Imps enemigos no puedan acercársete a traición.

Los puentes pueden ser buenas trampas: atraé a enemigos hasta ellos, y después vendé partes del puente para atraparlos allí. Por otro lado, los puentes incompletos sirven como buenos puestos para francotiradores de las criaturas con un alcance de ataque limitado.

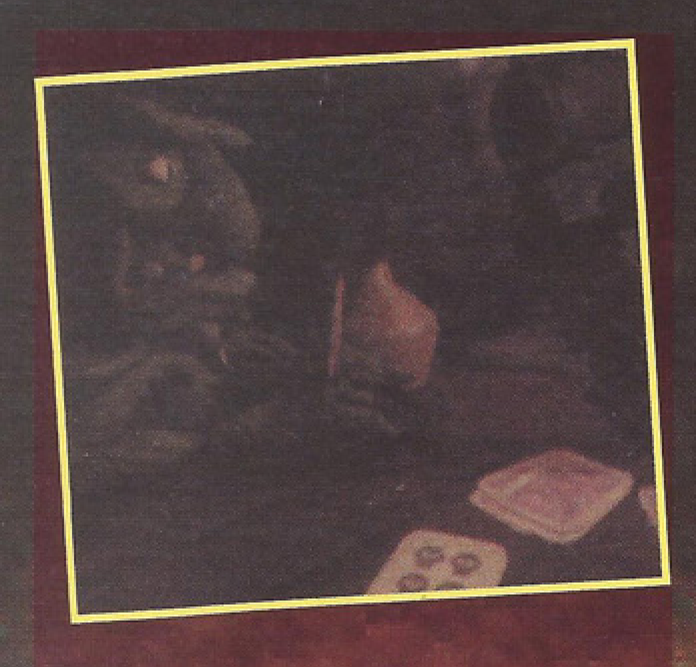
GRAVEYARD

Es importante que construyás tu cementerio lejos de la biblioteca (tratá de evitar además que los Vampiros hagan su nido en una madriguera que usen también los Warlocks).

Poné algunos Hell Hounds en el cementerio para acelerar el proceso de descomposición y la creación de vampiros. Toma largo tiempo para crear un vampiro, pero vale la pena, porque atraen a más criaturas a tus mazmorras. Y no te olvidés de hacerlos trabajar en el cuarto de entrenamiento hasta que lleguen al nivel 3: cuando un vampiro llega al nivel 3, sufre una resurrección en el cementerio, con un nivel menos.

GUARD HOUSE

Los puestos de guardia más importantes son los colocados en ambos extremos de un puente. Las criaturas de guardia pueden atacar a Imps que tratan de tomar el puente.



HATCHERY

Si tus monstruos son convertidos en pollos, volverán a este criadero. Como corren el riesgo de ser comidos por otros monstruos, no te olvidés de poner tus pollos en prisión hasta que cambien de vuelta a monstruo.

Tenés que construir criaderos separados para los Horned Reapers, si tenés de estos monstruos barderos.

LAIR

Vas a necesitar construir muchas Lairs (madrigueras), especialmente en las etapas más avanzadas del game. Asegurate de mantener a las criaturas que se odian en madrigueras separadas. Ahí es donde empiezan todas las peleas: acordate de separar a moscas y arañas, Warlocks y vampiros, y a los Horned Reapers de todos los demás.

No todos los monstruos están disponibles en todas las etapas del game. Por eso no aparecen los dragones por mucho que tengás una madriguera linda y amplia.

LIBRARY

Si tu enemigo infiltra tu biblioteca, sonaste, porque va a poder robarte tus hechizos. Una biblioteca es uno de los cuartos mejores para construir en roca sólida, y el primero que tenés que reforzar. Esto no te garantiza nada, pero lo hace más difícil de atacar; lo más probable es que tengan que recurrir a hechizos Destroy Wall (para destruir paredes). También es otro cuarto donde las puertas con llave son lo más indicado: así los enemigos no pueden entrar, y los Warlocks (brujos) se concentran más (acordate que podés alimentar a tus criaturas manualmente con pollos).

La biblioteca requiere más espacio a medida que tus investigaciones descubren más hechizos, así que dejá lugar para ampliarla.

PRISON

Cuando estés luchando contra muchos enemigos y las cosas no marchen muy bien, o tengás solamente unos pocos Imps haciendo otras cosas, tené mucho cuidado si decidís capturar prisioneros, porque se pueden recuperar si los dejás mucho tiempo, y atacarte de vuelta.

No dejés que se te llene demasiado la prisión, porque es muy complicado manejarla con eficiencia: capturar enemigos es una táctica productiva, pero si se te escapan, se arma un bolonqui. Claro que por otro lado, las criaturas que mueren en prisión se convierten en esqueletos, que son unos luchadores excelentes, especialmente cuando los entrenás.

SCAVENGER ROOM

Puede ser buena idea tener muchos Imps en el Scavenger Room (cuarto de carroñeros) para atraer a Imps del enemigo. Acordate que los Imps son de costo relativamente bajo si los sacrificás a menudo, pero que son muy importantes. Muchos Imps de tu lado significan oro y expansión rápidos.

TEMPLE

Sacrificá algunos Imps en el templo, y bajará su costo. Los Imps capturados y convertidos son ideales para esto. ¡Pero no sacrifiqués Imps que hayás entrenado!

Sacrificios convenientes:

★ Mosca + araña = un Warlock

★ 2 moscas = completás tu investigación actual

★ 2 escarabajos = completás tu fabricación actual

★ Escarabajo y araña = una Dark Mistress

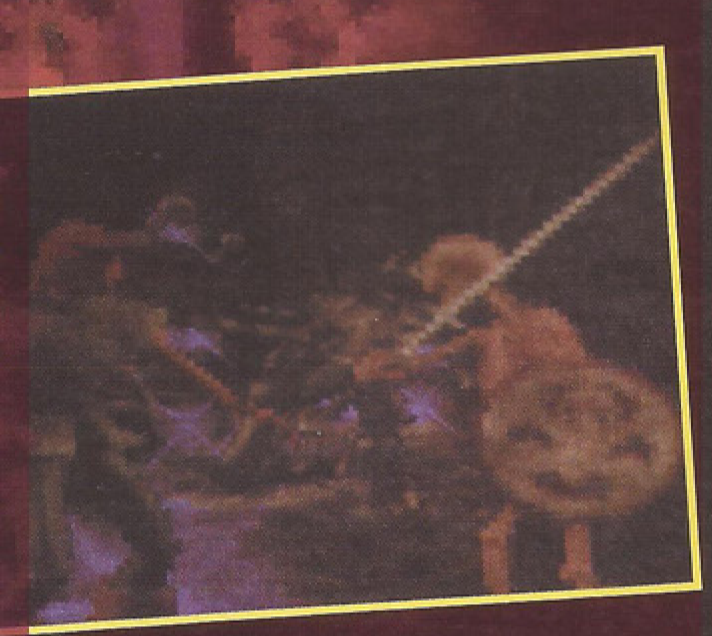
★ 3 arañas = un Bile Demon

★ Dark Mistress, Bile Demon, Troll = un Horned Reaper

TORTURE CHAMBER

Considerá la cámara de torturas como una alternativa a la prisión. Las criaturas capturadas mueren aquí rápidamente, y se convierten en Ghosts (fantasmas). Toma largo tiempo para que mueran en prisión, donde hay un gran riesgo de una fuga. ¡Pero como la cárcel, no podés sobrepoblar la cámara de torturas!

Cuando torturás cautivos, curalos primero. Esto te da un tiempo más largo para obtener información de ellos y/o convertirlos. Si tenés tiempo, repetí el proceso.





Cualquier héroe capturado que conviertas en la cámara de torturas debe ser curado y enviado a entrenamiento; los arqueros convertidos son muy útiles.

TRAINING ROOM

No esperés a que las criaturas vayan solitas al cuarto de entrenamiento, dejá caer algunas para que se vayan perfeccionando. Y acordate que es buena idea encerrarlos con llave aquí.

Las criaturas más duras son mejores luchadores después de pasar un tiempo aquí: las Dark Mistresses, los Skeletons, Ghosts, Dragons, Hell Hounds, Vampires, y Captured Heroes.

TREASURE ROOM

Podés usar la Hand of Evil para recoger tesoros que hayan caído en el piso de las mazmorras. Algunas veces los Imps son lentos para recogerlos, o para extraer más de las minas. Si no tenés otra cosa que hacer en un momento dado, agarrá un montón de oro y ponelo en tus cuartos del tesoro.

Tus primeros cuartos del tesoro probablemente van a quedar demasiado lejos de los nuevos filones para que tus Imps puedan recoger y guardar tesoros con eficiencia.

A medida que te expandís, construí un nuevo cuarto del tesoro cerca de los nuevos filones ...¡pero siempre donde podás defenderlo!

WORKSHOP

Cuando construyás Workshops (talleres), no te olvidés de dejar suficiente espacio para ampliarlos, porque después de unos cuantos descubrimientos, los talleres requieren ampliaciones, como las bibliotecas.

Una vez que tengás hecha una puerta o una trampa, NO la coloqués inmediatamente: tené paciencia y esperá a que la hayan fabricado una segunda vez, porque los trabajadores necesitan los descubrimientos básicos para hacer puertas y trampas más avanzadas. Después sí podés colocarla.

BROMAS PESADAS

Dungeon Keeper es un juego que te da mucha libertad de acción, tanto para avanzar, como simplemente para jorobar un rato probando alguna chifladura que salga de tu cabecita loca.

A veces estas ideas pueden resultar útiles a la larga, otras no sirven para nada, y algunas podrían realmente meterte en problemas. No importa, si te sentís creativo o tenés ganas de reírte un rato, SALVA tu juego, y después mandate alguna cosa pirada. Aquí van algunas sugerencias:

★ Probá luchar como uno de tus monstruos, especialmente uno bien fuerte como un Dragon. ¡Está joya, y si aprendés a dominarlo con habilidad, hasta te puede beneficiar!

★ Creá tu propio circo romano: poné adentro todos tus monstruos y criaturas capturadas, y encerralos. No los alimentés, y dales unas cachetadas a algunos para estimular la mala onda. ¡El ganador sobreviviente se merece un puñado de oro!

★ Podés seguir jugando en un nivel después de haber ganado: exploralo, y divertite creando trampas mortíferas, laberintos y otros chiches.

Hasta podés encontrar cosas interesantes como bonus de Transfer Creatures.

★ Hacé la prueba de echarle un hechizo Possess Creature a un pollo.

★ Dejá caer uno de tus secuaces en la cámara de tortura, y luego echales una Possess Creature a todos. ¡Vas a ver la que se arma!

★ Sacrificá un pollo en el templo. Fijate lo que pasa en el criadero cuando lo hacés.

★ Sacrificá un Lord of the Realm.

★ Dejá caer oro en el Templo.

★ Sacrificá un Horned Reaper.

★ Sacrificá dos Bile Demons.

★ Sacrificá un vampiro o un Warlock.







M.A.X.
interplay
Estrategia
1 jugador

Las debilidades de algunas unidades son obvias; y otras no tanto. Por eso te pasamos estos consejos, para que no tengás que descubrirlos a fuerza de "sangre, sudor y lágrimas":

★ Llevá siempre radares móviles o exploradores con tus unidades de largo alcance, para que puedan aprovechar ese alcance.

★ Protegé contra aviones de ataque terrestre a los grupos en movimiento con aviones caza, no con unidades antiaéreas móviles.

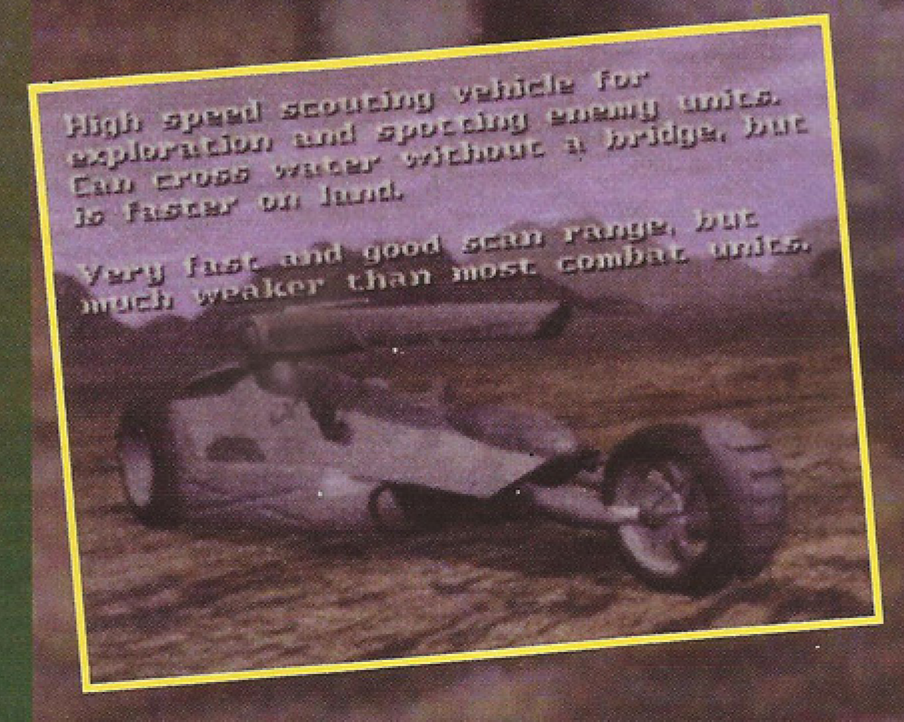
★ No pongás tanques en la primera línea de una fuerza de defensa en una cabeza de playa a menos que quieras darle al enemigo un blanco fácil. Poné a tus tanques más atrás y guardalos como una fuerza de reacción contra los enemigos que

M.A.X.

LAS BASES DEL JUEGO

Te contamos un secreto: M.A.X. fue diseñado pensando en un juego de ajedrez, aunque con mucha más variedad en las piezas. Claro que no se parece a un juego de ajedrez, pero funciona como uno: por ejemplo, los ataques y sus resultados son siempre los mismos. En el ajedrez, si una pieza se mueve a una casilla en que ya hay otra pieza, esa otra pieza es eliminada. En M.A.X., si una unidad está a tiro de otra unidad y le dispara, el blanco recibe el impacto. A diferencia del ajedrez, el blanco puede no resultar inmediatamente eliminado, pero sufrirá una cantidad de daños que son siempre iguales para cualquier unidad dada (solamente las potenciaciones pueden cambiar el daño que hace una unidad).

De modo que si estás acostumbrado a juegos donde un asalto frontal por unas pocas unidades PODRIA tener éxito porque es posible que el enemigo falle o te haga poco daño ...olvidate ya de esa forma de pensar.



UNA UNIDAD PARA CADA TAREA

No hay armas más poderosas o mejores que otras en M.A.X. Cada unidad tiene sus usos y defectos y puede ser potenciada mucho más allá de sus niveles básicos. Los tanques y los rifles de asalto, con su habilidad para disparar incluso al final de un movimiento parcial, son excelentes para batallas a campo abierto con mucho movimiento. Por otro lado, si los ponés a enfrentar a lanzamisiles estacionarios bien provistos y bien informados, pronto se convertirán en chatarra. De la misma manera, los aviones de ataque a tierra son demoledores cuando actúan contra unidades de mar y tierra sin defensa, pero caen como moscas cuando hay unidades antiaéreas preparadas. Las unidadades antiaéreas móviles atrincheradas son casi invencibles contra un número razonable de aviones, pero no pueden responder si las pescás mientras se están moviendo.

LA IMPORTANCIA DE HACER MEJORAS

Una de las decisiones más difíciles es elegir qué mejoras hacerles a tus unidades ...y esto puede hacer la diferen-

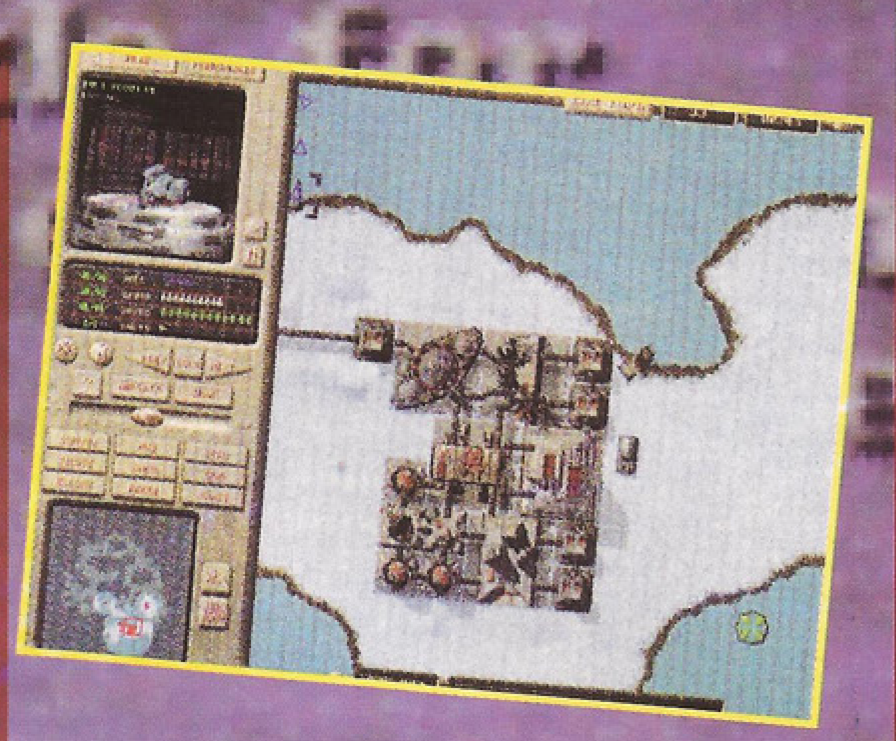
cia entre la derrota y la victoria. Por eso hay que investigar antes de comprar.

★ El rubro Attack añade a los daños que puede hacer el arma de un vehículo de combate. Puede reportar una diferencia decidida, especialmente si se compran mejoras ("upgrades") múltiples. Las unidades enemigas diseñadas para resistir dos o más impactos de pronto empiezan a volar por el aire. Esto puede arruinar la estrategia del enemigo ... y por otro lado, son indispensables si el enemigo ya ha invertido en mejoras para sus blindajes (Armors).

★ El alcance es caro de mejorar, pero también es vital. Para los tanques, acordate de mejorar además la detección (Scan) así como el alcance (Range); si tenés tanques con un Range y un Scan de 5 cuando todos los demás tienen solamente 4, sos dueño de la batalla.

★ Cuando comenzás a construir una colonia, tu plan debería incluir una fábrica de vehículos livianos y unidades de almacenamiento para los recursos. Si tenés constructores extra ponelos a hacer habitaciones y ecoesferas, y dedicá a los ingenieros libres a trabajar en construir defensas. Las mejoras pequeñas en Armor y Hit Points no son muy útiles, pero son baratas. Buscá una segunda mejora de estos atributos; pueden ser la diferencia entre ser destruido y poder volver a una unidad de reparación.

★ Los disparos son la mejora más cara para un vehículo de combate, pero pueden ser una gran diferencia. Un transporte de misiles con dos disparos puede moverse y volver a disparar. Siempre vale la pena comprar un disparo más para un vehículo, si podés pagarlo.



A CONSTRUIR SE HA DICHO

Un comandante de M.A.X. que acaba de aterrizar en un planeta tiene dos metas inmediatas: construir una colonia y defenderla. Los enemigos seguramente te van a descubrir pronto, y tenés que estar listo para defender a tus colonos ...pero es inútil construir defensas si no tenés a nadie para proteger. La táctica es poner a tu constructor a trabajar sobre una planta de vehículos livianos (Light Vehicle) mientras el ingeniero (Engineer) trabaja en unidades de almacenamiento para la estación minera y conectores entre la planta y la mina.

Los constructores extras (que generalmente no cuentan con suministros al comienzo de un juego) deben ser puestos a trabajar en las habitaciones y otros edificios de la colonia (ecoesferas, salas de entrenamiento, y centros de investigación).

Los ingenieros extras pueden poner algunas defensas fijas, como antiaéreos, radar, e instalaciones de misiles. También vas a necesitar antes que pase mucho tiempo una planta para fabri-

consigan desembarcar. Si estás defendiendo una zona pequeña, no juntés tanques; construí torretas de ametralladoras y unidades móviles que tengan armas de largo alcance.

★ Si estás enfrentando a un enemigo con escasa fuerza aérea, podés usar exploradores en lugar de escoltas para proporcionar información a las torpederas y cruceros misilísticos.

★ Los submarinos pueden resultar terribles para una potencia con base en el mar. Las corbetas, aviones y minas marinas dedicados a proteger astilleros y muelles pueden parecer un gasto innecesario ...hasta que te los empiecen a hacer volar bajo tus narices.

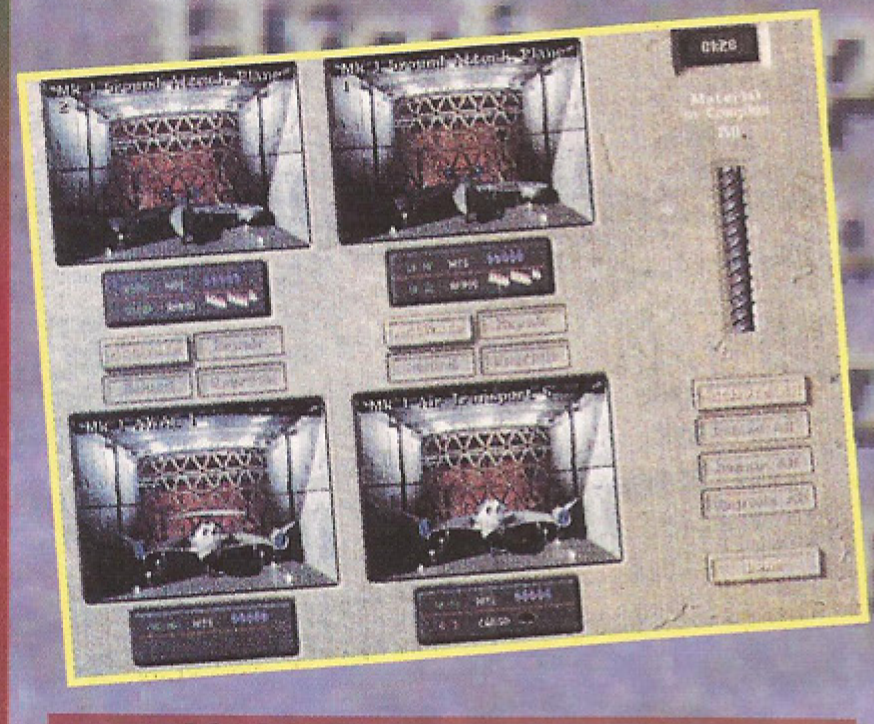
★ Las minas terrestres son siempre útiles como protección. Tus unidades no son afectadas por ellas, y las únicas unidades enemigas que pueden encontrarlas son muy frágiles. El mejor uso de los campos minados son delante de una posición que puede ser protegida por infantería y exploradores, que se pue-

den encargar de los reconocedores enemigos y los colocadores de minas.

★ Los infiltrados son siempre útiles; aunque solamente consigan evitar que el enemigo use una ecoesfera por unas pocas vueltas, su contribución puede ser importante. Acordate que los transportes blindados de tropas son anfibios y casi invisibles en el agua. La única falla real de los infiltrados es que sus habilidades están vinculadas a la única concesión del game a la suerte: siempre existe la posibilidad de que un infiltrado fracase al tratar de robar o incapacitar a una unidad enemiga, y hay la posibilidad de que ese fracaso acarree un desastre.

★ ¡Si no querés convertirte en carne de cañón, estudiá estos consejos!

★ Este game de estrategia es sensacional, pero puede ser muy cruel con los inexpertos. Por eso les dedicamos estas páginas, para ayudarlos a comprender y disfrutar estas batallas entre el metal y las neuronas.



car unidades pesadas como los vehículos de combate grandes, y una fábrica de una unidad aérea. Luego tenés que construir depósitos, hangares y, cuando es apropiado, astilleros y muelles. Todo es necesario, excepto en casos especiales.

Una vez que tengás todo esto funcionando, tenés que decidir qué unidades construir: desde el principio los exploradores son muy útiles. Te van a venir bien, agrimensores extras si hay mucha tierra para buscar recursos vitales. Los ingenieros y los camiones de provisiones siempre van a encontrar trabajo.

Si tenés que combatir desde el principio, las topadoras te van a venir bien para aprovechar los escombros: a veces los desechos que consigás sacar van a mantener viva a la colonia hasta que puedas poner a funcionar una segunda y tercera estación minera.

Otra duda es qué unidades aéreas construir: las unidades aéreas son frágiles; las unidades antiaéreas son poderosas. A veces, las mejores inversiones son los transportes aéreos que pueden llevar tus cosas por todo el mapa y dejarlas en lugares lejanos para hacer ataques inesperados a los enemigos. Un avión AWACS (de reconocimiento) es una excelente inversión, especialmente si está protegido por varios aviones de combate. Mejorar la detección de un AWACS puede ser muy importante en las etapas más avanzadas de un juego; lo protegerá de ser derribado por unidades antiaéreas con gran alcance.

Y los aviones de ataque terrestre pueden ser demoledores.

Ya que los aviones nunca tienen que aterrizar excepto para rearmarse y ser reparados, es mejor usarlos en los bordes de un conflicto, atacando a constructores e ingenieros enemigos, moviendo columnas sin apoyo, y ayudando a agrimensores y exploradores. No tienen mucho uso en los conflictos francos, a menos que el enemigo por alguna razón carezca de unidades antiaéreas gracias a una ofensa terrestre activa o bombardeo con cañoneras. En tales casos, pueden sobrevolar las posiciones enemigas y destruir sus construcciones estratégicas. Los aviones de ataque terrestre con mejoras en el alcance son probablemente la respuesta más adecuada para el problema antiaéreo. La defensa antiaérea suele ser tan eficiente como su sistema de radar: atacá a los radares enemigos, y tus aviones van a tener una vida útil más larga.

DESPLIEGUES INICIALES

El entrenamiento te va a dar una buena idea sobre las unidades que vas a necesitar para empezar: constructor, ingeniero, un par de exploradores, un agrimensor, y tal vez un par de tanques y un rifle de asalto. Es un grupo equilibrado para enfrentar amenazas de otros grupos similarmente equilibrados.

Pero también hay otras posibilidades que tal vez te interese explorar.

★ La Scout Horde es un despliegue formado sobre todo por Scouts, tal vez mejorados en Attack y Speed (velocidad). Un nuevo grupo de colonos puede tener hasta ocho de estos vehículos. Si pensás que vas a aterrizar cerca de una colonia enemiga, es una fuerza ideal para superar sus defensas y destruir su estación minera, generador de energía, y vehículos de construcción antes que ellos sepan qué está pasando. Pero vas a apostar todo a empezar el ataque cerca del enemigo. Si ellos están lo bastante lejos para construir más exploradores y otras unidades más pesadas, te van a destruir cuando hagás contacto.

★ La opción Defender requiere más vehículos de construcción, muy pocos exploradores (a lo mejor uno solo), un Scanner, y un par de transportes de misiles y/o lanzacohetes. El plan es quedarse piola en un lugar, atraer poco la atención, y destruir todo lo que se te acerque. Probablemente funciona mejor en una isla a un lado del mapa planetario. Un jugador que sigue esta táctica probablemente pueda ser destruido por una Scout Horde, a menos que haya tenido tiempo de reforzar sus defensas.

★ La opción Heavy Metal elimina a los Scouts totalmente para añadir un par de tanques o un rifle de asalto. Usá tanques en pares para hacer tu exploración, y atacá lo que encontrés tan fuerte como puedas. Es una táctica de hacer tus reconocimientos apoyado por la fuerza. Tiene sus riesgos, pero puede permitirte destruir al enemigo antes que pueda establecerse. Evidentemente, funciona mejor en un mundo con muchas masas de tierra conectadas, aunque también podría dar resultado cuando tu zona de aterrizaje es una isla grande. Y por supuesto, si construis una planta de vehículos livianos al principio, pronto vas a tener Scouts para explorar una zona más amplia una vez que te hayás asegurado tu vecindario más cercano.

DEFENSAS NO TAN PASIVAS

Con todas las unidades en movimiento que te ofrece este juego, es fácil olvidarse de las defensas fijas o pasivas: artillería estacionaria, misiles, radar, y defensas antiaéreas son evidentemente útiles; otros elementos como bloques de concreto y minas suelen ser despreciados, pero acordate que son excelentes para demorar y dirigir a las fuerzas enemigas que se acercan.

Un consejo sobre las minas (las que explotan): no hace falta cubrir de minas toda la pantalla para moverle el piso a tu enemigo. Si tu oponente pierde una unidad por una mina, toda esa zona se convierte en sospechosa hasta que haya hecho un barrido (muy lento): poné unas cuantas minas desparramadas para desviar al enemigo hacia una zona cubierta por todas las armas defensivas que podás concentrar.

Los bloques de concreto son más visibles que las minas, pero son más difíciles de eliminar. Los bloques pueden frustrar un avance enemigo rápido, especialmente si éste no tiene equipos de detección de largo alcance y no los vé hasta que ya está en marcha el ataque.



★ Cuando comprás tus primeras unidades, podés elegir una variedad tradicional, o jugarte todo con una estrategia rara como Scout Horde.

★ Cuando comenzás a construir una colonia, tu plan debería incluir una fábrica de vehículos livianos y unidades de almacenamiento para los recursos. Si tenés constructores extra ponelos a hacer habitaciones y ecoesferas, y dedicá a los ingenieros libres a trabajar en construir defensas.

★ Elegir las mejoras correctas puede hacer toda la diferencia del mundo en una batalla. Llevá tus aviones de ataque terrestre al hangar para una mejora de alcance, y van a hacer bolsa las defensas antiaéreas enemigas.

★ Cuando comprés tus primeras unidades, es divertido elegir un esquema menos convencional, y adoptar una estrategia Scout Horde o Defender.

★ Los aviones de ataque terrestre son caros, pero pueden ser infernales para un enemigo sin suficientes defensas antiaéreas.

Un juego de acción en primera persona al estilo del Doom. Se desarrolla en el cibernético ambiente de la base Delta. Su misión es eliminar a los extraterrestres que quieren apoderarse del planeta.

Otros juegos contenidos en el disco:

Captain Comic
Defender
CD-Man
Crusher 2
Hugo III
Aqua Man

Demos de:

Tomb Raider
Gene Wars
Screamer II
Sonic CD

y mucho más



Estos tipos no saben nada sobre el honor en combate y no tienen ningún drama en reventarte de a dos.



Además, en el disco: Lara Croft, la atlética y bien dotada muchachita de Tomb Raider.

Incluye CD-ROM con juego completo



TENEMOS LA MEJOR CALIDAD AL MAS BAJO PRECIO Y TODA NUESTRA MERCADERIA TIENE **GARANTIA ESCRITA**



"EL PODER DEL

POWER GAME ESTÁ CRECIENDO,
NO ES TODO, SOMOS LA PRIMER
ARGENTINA QUE ESTÁ EN INT
HTTP:\\WWW.GAME.COM.AR Y PO
NOVEDADES DE TODOS LOS GA

¡¡¡GRACIAS POR

SATURN:
FIFA '97
CASPER
FIGHTING VIPERS
NFL CLUB '97
PANDEMONIUM
DIE HARD TRILOGY
SOVIET STRIKE
STREET RACER
WF IN YOUR HOUSE
CRIME WAVE 3000
HEXEN
INCREIBLE HULK
STAR FIGHTER 3000
FIGHTER MEGAMIX
DIE HARD ARCADE
WING ARMS
REAL BOUT
TIME PINBALL
VICTORY GOAL
ALIEN TRILOGY
TOBAL
ROCKMAN 8X
Y MUCHOS MAS



ULTRA 64:
MARIO 64
STAR WARS
CRUIS'N USA
MARIO KART
DOOM 64
NBA HANG TIME
FUTBOL JAPONES
F1 GRAND PRIX
HUMAN GRAND PRIX
TUROK
SUPER STAR SOCCER 64
FIFA '97
BLAST CORPS
KILLER INSTINCT
WAVE RACE
WAR GODS
STAR FOX
TETRIS
DARK RIFT
Y MUCHOS MAS



HACEMOS ADAPTACIO

WAR GODS
INDY 500
GOAL STORM '97
CITY OF LOST CHILDREN
HEXEN
TENKA
COMMAND & CONQUER
CRONICA DE LA ESPADA
FIGHTING IMPACT
TRIPLE PLAY '98

WILD A
TOBA
GAMERA
ACE KO
RUNA
BROCKEN
THE KING OF
OVER E
TIME C
ACE KON

TENEMOS EN TOTAL 300

Te ofrecemos comprar por te
por el mismo precio de most
Y como siempre con

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

LLAMANOS AL: (01) 8
AV. RIVADAVIA 2988 (1203) - BUEN
ABIERTO DE LUNES A SABADO
AHORA TAMBIEN "LA PLATA" - CALLE 47
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9
E-MAIL: POWERGAME@OVER



"VIDEOJUEGO"

, ESTAMOS EN LA PLATA. Y ESO
A CASA DE VIDEOJUEGOS EN LA
TERNET, ASI ES, BUSCALO EN
ODRÁS ENCONTRAR LAS ÚLTIMAS
AMES, TRUCOS Y MUCHO MÁS.

R ELEGIRNOS!!!

ONES DE PLAYSTATION

PlayStation™

ARMS	THUNDER TRACK RALLY
AL 2	GUNDAM
A 2000	VMX RACING
MBAT 2	HERCULES
BOUT	HERCULES AVENTURAS
N HELIX	POGE MAX
FIGHTER '96	GOST IN THE SHELL
BLOOD	SENTIENT
RISIS	STREET FIGHTER X
MBAT 2	CHESSY

TITULOS DE PLAYSTATION

léfono y recibirlo en tu casa
ador, más gastos de envío.
garantía escrita -

ENVIOS A TODO EL PAIS
365-8178
OS AIRES (FRENTE A PLAZA ONCE)
OS DE 9 A 21 HS.
ESQUINA 8, GALERIA FORUM, LOC. ARRIBA
A 13 Y 16 A 20 HS.
NET.COM.AR

ATENCION CLIENTES:
NUESTRA SUCURSAL DE
LA PLATA TIENE LOS
MISMOS PRECIOS QUE
"POWER GAME ONCE"

¡TODAS LAS NOVEDADES PARA TODAS LAS MAQUINAS!



¡NO TE OLVIDES: ANTES DE COMPRAR, SIEMPRE, VENI A POWER GAME; VAS A CONSEGUIR EL MEJOR PRECIO!

¡NO TE QUEDES CON LA DUDA! ¡VENI A VISITARNOS!





QUAKE:

QUAKE: CAPTURE THE FLAG

Estrategia
1 o + jugadores

Gráfico	10
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	10
Originalidad	9

Capture the Flag comenzó como apenas un agregado poco conocido, pero su popularidad corrió como pólvora, y ahora cuenta con mapas detallados, banderas animadas y nuevos personajes que aumentan su interés. ¡Es una revolución en el mundo de los games para muchos jugadores!

TODOS PARA UNO

Los jugadores se dividen en dos equipos, los rojos y los azules, cada uno con su bandera. La meta es robar la bandera del oponente y llevarla de vuelta a tu base. Para detener al que se lleva tu bandera, basta con reventarlo y tocar la bandera caída, que automáticamente vuelve a tu lado. Para obtener puntos cuando te robás la bandera del enemigo, tu propia bandera tiene que estar presente en tu base cuando volvés con la bandera contraria. Una captura exitosa te da 15 puntos a vos y 10 puntos a todos los otros miembros de tu equipo. La mayoría de los games están preparados para que pasés a otro nivel cuando alguien gana 120 puntos. Es realmente un juego de equipo.

BASE MCKINLEY

El primer mapa contiene dos rutas principales que llevan a una captura exitosa. La primera ruta es recta y atraviesa dos salones largos y coloridos, y después sube las escaleras hasta la sala de la bandera. El segundo camino pasa por un túnel bajo el agua larguísimo, al que llegás zambulléndote desde el camino a la superficie de agua a mitad del nivel. El túnel bajo el agua es re-largo, y te vas a quedar sin aire (¡fuiste!) si no usás los ganchos para acelerar tu avance. Una vez que saliste en la parte superior del túnel, saltá hacia la izquierda para agarrar la bandera enemiga (y rezá para que no haya nadie esperándote para dispararte). Justo en el medio hay una plataforma flotante con un Lightning Gun, Health (salud), y Cells, mientras en una cornisa cercana hay un lanzador de granadas. En el salón de la bandera, una puertita lateral lleva a unas escaleras hasta un salón de francotiradores, con armadura y un lanzamisiles. También en la sala de la bandera, hay una puerta secreta escondida debajo de la plataforma de la bandera, donde hay escondidos clavos y bombas: disparale a la puerta y se abre. Otra puerta más que se abre al dispararle te espera del lado izquierdo del cuarto, y oculta un ascensor que lleva al Super Nailgun.



Es un nivel bestialmente grande. Para hacer una captura tenés que tener unos reflejos de aquéllos, y mucha suerte, porque para cruzar del lado rojo al azul vas a tener que mandarte todo un recorrido bajo el agua por un túnel angosto y medio sumergido. Cada entrada a la sala de la bandera contiene cuatro cornisas para francotiradores, con agujeros muy buenos para tirar granadas. Los que protejan la bandera también tienen que acordarse que justo encima de la bandera hay un agujero en el techo ideal para que se cuelen intrusos.

En la mitad de este nivel vas a encontrar un montón de agua. Buscá una puertita bajo el agua que tiene un botón al lado. Presioná el botón, subí al ascensor que mueve el bo-

CAPTURE THE FLAG

tón, y presioná de nuevo el botón. Vas a subir hasta una estructura lateral poco conocida que contiene un lugar para un francotirador y que conecta con una torre alta con un Quad Damage en la parte de arriba. Sin embargo, esta zona del nivel se usa poco, y para cuando vuelvas a encontrar acción de veras tu Quad Damage ya se va a haber pasado. Este lugar del nivel es re-bueno cuando tenés la bandera de tu oponente, y querés impedir que tus enemigos consigan puntos: escondete en el armazón de la torre, y es poco probable que te encuentren por un buen rato.

CASTILLOS Y TESOROS



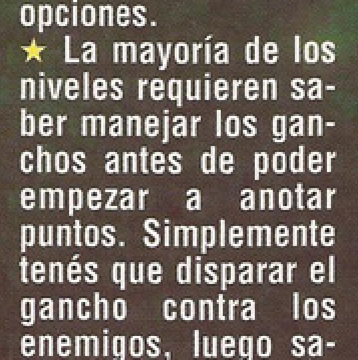
En este mapa, tenés que luchar dentro de dos enormes castillos antiguos, con una red de cavernas en el medio. Hay montones de cosas valiosas ocultas en este nivel, entre ellas un lanzador de granadas y cohetes en las almenas del castillo y un equipo de salud 100 en la parte más alta del castillo. Mandate una zambullida en el foso, nadá hacia la izquierda del castillo, y podés encontrar un Lightning Gun y algunas Cells.

Hay Powers Ups a montones en las cavernas centrales. Podés conseguir un Quad Damage, un lanzador de misiles, y 100 de salud si te dejás caer con cuidado y rapidez en el medio del estanque de lava junto al Nailgun, clavos y armadura amarilla. Si podés llegar al nivel superior de las cavernas, vas a descubrir dos túneles de viento que te van a llevar de un soplido justo al patio del castillo que elijás. Un camino todavía más astuto para entrar al castillo de tus enemigos es a través del cuarto sobre el túnel de viento doble, que contiene dos teleportadores.

LA CAJA FUERTE

Este nivel contiene una plataforma que se mueve constantemente y viaja de un extremo del nivel al otro, además de dos túneles de viento muy cómodos que te pueden dejar caer justo en medio de la acción. Cada sala de la bandera contiene un Nailgun, una escopeta de dos caños, una gran cantidad de clavos y bombas, y armadura amarilla. La plataforma en movimiento es útil: usá los ganchos para fijarte a la parte de abajo, y dispará de ahí.

En el cuarto del centro podés tener unos buenos tiroteos: hay montones de municiones y Power Ups, incluyendo un famoso Quad Damage escondido en un rincón oscuro. El cuarto del centro también tiene dos túneles de viento que te van a llevar de un soplido a través de un túnel largo que desemboca en la sala de la bandera enemiga. Enfrentando el lado rojo, el túnel de la izquierda te lleva al lado azul, mientras que el túnel de la derecha te lleva al lado rojo. Fijate que los túneles tienen una sola dirección: no podés volver por donde viniste, y tenés que estar listo para luchar contra cualquier defensa que te esté esperando.



★ Es buena idea poner la opción "Always Run" en el menú de opciones.

★ La mayoría de los niveles requieren saber manejar los ganchos antes de poder empezar a anotar puntos. Simplemente tenés que disparar el gancho contra los enemigos, luego sacá tu arma y reventalos.

★ Todo vale: los francotiradores, las emboscadas y hacer círculos para atrapar desde atrás al enemigo. No hay jugadas prohibidas.

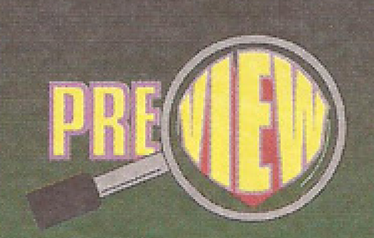
★ No tengás miedo de lastimar a tus compañeros. Tu fuego no les hace nada, y podés dispararle un cohete a la cara a alguno sin dañarlo (no es un simulador muy realista).

★ Usá el gancho para aumentar tu aceleración: prepará el gancho, alineate con la pared, y apretá el botón de disparo. Cuando la bola del gancho conecte con la pared opuesta, te vas a ver arrojado hacia ella a gran velocidad.

★ Todos los mapas tienen montones de lugares para apostar a un francotirador en la sala de la bandera, así que asegurate que siempre haya alguien de guardia.

★ El gancho es la clave de muchos movimientos: usalo para colgarte de un techo en sombras y dispararle a los enemigos.

★ Cuando llevés la bandera, vas a despedir un brillo especial, así que ni penses en pasar desapercibido cerca de tus enemigos.







THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

DreamWorks Int / Sega

Acción

1 jugador

★ Cazadores de dinosaurios o monstruos feroces: ¿cuál elegís?

★ Las animaciones son copadísimas: en el papel del Tiranosaurio, podés elegir comerte a un humano ...

★ ...o bien darle unos mordiscos y después revolearlo por el aire. Una diversión que seguramente atraerá mucho a los gamemaníacos.

El propio director más famoso del mundo, Steven Spielberg, supervisó el proyecto del video game de su película (hasta llevó a sus hijos a los estudios DreamWorks para que dieran su opinión de los primeros bosquejos). Después, como es un tipo inteligente, dejó a los expertos que hicieran solos lo que saben hacer tan bien. Ahora está por llegar a tus manos uno de los juegos más publicitados del año, casi al mismo tiempo que el filme The Lost World (El Mundo Perdido), en su versión por DreamWorks para la PlayStation, (mientras Sega hace la versión para el Saturno).



ARGUMENTO A PURA ACCIÓN

El game transcurre cuatro años después de los acontecimientos que vimos en Jurassic Park, la película. Una segunda isla (que fue abandonada por los científicos) ahora sirve como hogar para que los dinosaurios se críen como se les cante. Podrías pensar que tu trabajo consiste en ir a cuidar a estos antiquísimos animales, pero The Lost World tiene una idea más agresiva de la diversión, y en este caso podés jugar como uno de los dos humanos cazadores de dinosaurios, con un pesado arsenal, o bien como cualquiera de tres dinosaurios a cual más feroz y carnívoro. Podés manejar a un Compsognathus, chico pero salvaje, un Raptor veloz y sanguinario, o hasta un monstruoso Tiranosaurus Rex. Cada personaje tiene sus propios movimientos y ataques diferentes, lo que da al game mucha variedad.

VIVÍ EN EL JURÁSICO

Gracias a la gran atención que se ha prestado a los detalles del juego, te podés hacer la ilusión de que lo que ves en la pantalla se parece bastante a la realidad. Por ejemplo, cuando jugás como un T-Rex, te vas a topar con un grupo de humanos armados con rifles y lanzallamas. Ahí podés decidir pisotearlos, o huir atravesando sus filas. Hasta a lo mejor querés comerte a algunos o simplemente arrojar sus cuerpos sanguinolentos por el aire.



Pero primero tenés que agarrar a uno, y estos enemigos inteligentes te esquivan desde que te ven atacarlos. Entonces vas a oír sus gritos pidiendo socorro o dando órdenes, mientras tu corpachón de varias toneladas se avalanza contra ellos.

Curiosamente, en contraste con tanto trabajo dedicado al game, se eligió hacerlo un game de 2D, en lugar de tridimensional. La explicación es que al dirigir a un dinosaurio, sus movimientos principales son morder y atacar en direcciones muy definidas, lo que resulta difícil de hacer bien en un juego 3D. Tomb Raider, por ejemplo, es bastante tolerante con tu puntería: vos apuntás más o menos a un bicho, disparás y el animal cae. Por otro lado The Lost Worlds es un game más de conflictos entre personajes que de exploración de un lugar, y no se nota tanto la falta de libertad de movimientos. Además, el control digital del PlayStation está optimizado para el juego bidimensional.

Los diseñadores del juego aseguran que el game, con su duración mucho mayor que el filme, va a permitir a su usuario disfrutar de una experiencia muy intensa en una isla prehistórica, y averiguar más cosas sobre la vida de los dinosaurios, qué comen, cómo cazan, cómo se mueven ...o sea que, en este caso, esperan que el juego sea mejor que la película.



DYNASTY WARRIORS

koei
Lucha
1 jugador

Gráfico	9
Sonido	8
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	9
Originalidad	8

★ Sun Shang Xiang no es accesible al comienzo del juego a menos que ingresés este código. Presioná Start y andá a la batalla de un solo jugador. Presioná lo siguiente: L, L, U, D, ▲, ■, L1 y después R1. Vas a oír un ruido y aparece esta luchadora.

★ Si vos y tu oponente lanzan un golpe con sus armas al mismo tiempo y en la misma parte del cuerpo, las armas chocarán.

Este es un game de lucha muy similar a Tekken en casi todo. Tenés que enganchar tus golpes juntos para crear combos y otros ataques especiales. Acordate que para atacar tenés los botones ▲ y ■, mientras que la X y el ● son para defensa.

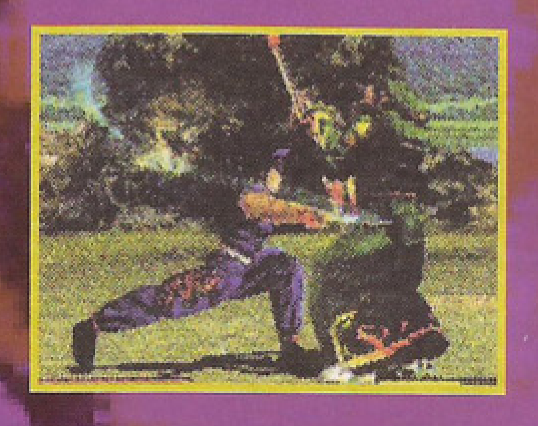
Estos botones de defensa son los que hacen diferente al game. Para usarlos correctamente, tenés que ser un campeón con la coordinación entre el ojo y la mano. Cuando el enemigo ataque, tenés que apretar un botón de defensa en el momento justo. Cada botón de defensa hace su propio movimiento, así que tenés que saber qué ataque está empezando tu oponente para apretar el botón que corresponde. Como te imaginás, es todo bastante difícil, pero cuando lo aprendas a hacer vas a disfrutar de un juegazo.



LU XUN

Se destaca por su velocidad y la cantidad de impactos que logra, aunque no por su daño.

■ ■ ---------------- 48
↗ ■ ■ -------------- 60
← ■ ---------------- 30
→ → ■ ▲ ■ --------- 66
→ → ▲ -------------- 32
↓ ↘ → ■ x 3 -------- 52
↓ ↘ → ■ x 4 -------- 72
↘ ■ ---------------- 30
→ ↓ ↘ ■ ------------ 30
→ ↘ ↓ ↙ ← ■ x 3 ---- 96
↓ ↙ ← ■ x 2 -------- 50
↗ ■ ---------------- 28
→ → ■ ▲ ↓ ■ -------- 60
→ ↘ ↓ ↙ ← ■ x 5 --- 106



GUAN YU

No tiene muchos movimientos pero su alcance es increíble, y además es re-fuerte. Lo mejor es jugar de lejos y darle a tu enemigo desde cierta distancia. No es bueno si te acercás demasiado.

↘ ■ ---------------- 27
↘ ▲ ---------------- 23
↓ ■ ---------------- 16
↓ ▲ ---------------- 16
↑ ■ ---------------- 32
■ ■ ---------------- 46
■ ■ ← Sostener ------ 46
↓ ↙ ← ■ ------------ 30
↓ ↘ → ■ ------------ 54

→ ↓ ↘ ▲ ------------ 36
■ ↓ ■ ■ ■ ---------- 97
→ ■ ■ -------------- 52
▲ ■ ---------------- 53
Sostener ← ■

DIAN WEI

Es lenteja pero re-fuerte. Su alcance de ataque es enorme. La mejor estrategia es quedarte en tu sitio y que te ataquen si son machos. Revoleá golpes y no te muevas.

■ x 3 -------------- 76
■ ▲ ■ -------------- 62
■ ■ ↓ ■ ▲ ---------- 98
■ ▲ → ■ ------------ 62
↙ ■ ▲ -------------- 60
→ ↓ ↘ ■ ------------ 42
→ → ▲ x2 ----------- 48
↓ ↙ ← ▲ ------------ 52
↓ ↘ → ▲ x 2 -------- 74
→ ↓ ↘ ▲ ------------ 44
← ▲ ■ -------------- 58
↘ ▲ ■ -------------- 46
→ ↘ ↓ ↙ ← ■ x6 → ■ -- V
→ ↘ ↓ ↙ ← ■ x6 ▲ ---- V



DIAO CHAN

Rápida y con muchos golpes. Variá tus movimientos durante las peleas para confundir a tu oponente. Esta linda minita tiene un Double Leg Kick que golpea como una mula. Usá también su impacto con salto para derribar al contrario.

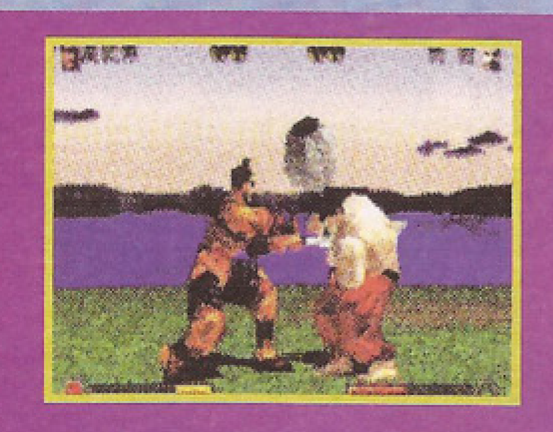
■ x 3 -------------- 52
↘ ■ ■ -------------- 33
■ ■ ↓ ■ ------------ 54
↗ ■ ---------------- 32
→ → ■ -------------- 42
→ ↓ ↘ ■ x 2 -------- 50
↓ ↙ ← ■ ------------ 22
→ ↓ ↘ ▲ ------------ 36
↓ ↘ → ▲ ■ ---------- 48
→ ← ▲ ■ ------------ 70
→ → ▲ ■ ------------ 38
→ ▲ ↓ ■ ------------ 38
↘ ▲ ■ -------------- 37
▲ ■ ■ -------------- 47

ZHOU YU

Este luchador es probablemente el más promedio de todos. No es muy poderoso ni muy rápido, pero sus movimientos son suficientemente variados para confundir al enemigo si sabés usarlos bien. Acordate que en este caso, la mejor defensa es el ataque. Alterná tus impactos de arriba a abajo y después empezá un combo. Así vas a poder conseguir algunos buenos impactos.

■ x3 L ------------- 42
↓ ■ ■ ← ------------ 28
↘ ■ ← -------------- 18
↘ ■ ■ -------------- 32
↗ ■ ■ -------------- 60
↓ ↘ → ■ ------------ 38
▲ ■ ▲ -------------- 71
→ ↓ ↘ ▲ ← ---------- 30
▲ ↓ ■ -------------- 29
→ ▲ ■ -------------- 52
→ ▲ ↓ ■ ------------ 44
← ■
■ ■ ▲ -------------- 88
↙ ■ ■ ← ------------ 38

■ x3	-65
↓ ■ ▲	-60
↙ ■ ■	-42
↓ ↘ → ■	-52
↓ ↙ ← ■	-30
→ ↓ ↘ ■ x2	-36
← ▲	-30
↓ ↘ → ▲	-48
→ → ▲ ■	-62
← ■ ↓ ↘ → ▲	-84
↓ ↙ ← ▲ x5	-64
↓ ↙ ← ▲ → ▲ ■	-78
← ■ ↓ ↘ → ■	-100
↓ ↙ ← ▲ x3 → ▲ ■	-102



XIAHOU DUN

Este tipo tiene una velocidad mediana y hace bastante daño. Sus movimientos son poco variados pero útiles. Esperá que el otro luchador se acerque a vos y entonces atacá.

■ ▲	-36
■ → ■	-36
■ x4	-72
▲ ■ ■	-70
↘ ■ ■	-56
↙ ■ ■	-28
↓ ↙ ← ■	-52
↓ ↘ → ■ x 2	-65
↓ ↘ → ■ x 3	-102
→ → ■	-36
↘ ▲ ■	-42
→ → ▲ ■	-60
→ → ▲ ▲ ■	-66
↓ ↘ → ▲ ■ ▲ ↑ ■	-110

TAISHI CHI

Este tipo tiene una velocidad promedio y es bastante fuerte. Usá sus combos para mantener un ataque constante. Mantené alta la guardia solamente lo necesario y avanzá. Como siempre, no te olvidés de variar los combos que usás para que el oponente no te esté esperando.

U ZHU

¡Este chabón sí que es lenteja! Pero por otro lado es re-fuerte.

Lo mejor que podés hacer con él es no dejar nunca de revolear su arma. Los hace bolsa a los enemigos. Y no te olvidés de hacer el golpe Pogo Stick cada vez que derribés a tu oponente.

■ ■ ↑ ■	-88
■ ▲ x3	-82
↓ ■ ▲	-30
▲ ■ ■	-78
▲	-58
↘ ▲ ▲	-36
← ■ → ■ ← ■	-90
↓ ↘ → ■	-32
↓ ↙ ← ■	-64
→ → ▲	-24
↑ ■ ← ó → ▲	-58
← ↙ ↓ ↘ → ■ x3	-45
← ■ → ■ ↓ ↘ → ■ x3	-97

ZHAO YUN

Este luchador tiene un montón de combos diferentes que enganchan re-bien. Vos podés mantener confundido a tu oponente gracias a la amplia variedad de golpes con que podés darle.

↘ ▲ ■	-40
↘ ▲ ↓ ■ ■ ▲	-80
▲ ▲ ■	-58
▲ ▲ ↓ ■ ■ ▲	-98
■ ▲ ▲ ↓ ■ ■ ▲	-114
→ ↓ ↘ ■	-32
↓ ↙ ← ■ ■	-48
↓ ▲ ■	-42
↙ ■ ■ ▲	-66
→ → ▲ ↓ ↘ → ▲	-102
→ → ▲ ▲	-70
→ → ■ ▲ ▲	-96
→ → ■ ■	-54
← ↙ ↓ ↘ → ■ x4 ▲	-122

ZHANG FEI

Zhang Fei es poderoso y tiene bastante buen alcance. No tiene un montón de golpes ...pero tampoco los necesita. Dejá que tu enemigo ataque y dale con un buen combo. Usá el Stomp después de derribarlo para un impacto más.

■ ■ ▲	-63
→ ↘ ↓ ↙ ← ■	-50
■ x3	-55
↓ ■	-10
↑ ■	-30
→ ↓ ↘ ▲	-28
↓ ↙ ← ▲	-28
→ → ▲	-32
↓ ↘ → ▲	-46
↘ ■ ■ ▲	-70
→ → ■ x4	-68
→ → ■ x4 ▲	-114
↓ ↘ → ■	-36
↓ ↙ ← ■ ■	-78

CONCURSO ACTION GAMES '97

1^er^ premio:

1 consola Playstation con 10 juegos a elección - Auspicia Power Game

2º premio:

1 consola Playstation con Pistola y 1 juego a elección - Auspician Shopping Game

3º premio:

1 consola Sega Saturn con 2 juegos - Auspician SES y Hobby

4º premio:

1 consola Sega Genesis con 2 cartuchos - Auspicia Audio Oro

Tu juego preferido: 1• ....

Otros juegos buenos: 2• ....

3• ....

4• ....

¿Qué consola tenés?: ....

¿Qué te gusta de Action?: ....

....

....

¿Qué NO te gusta de Action?: ....

....

....

¿Qué juegos querés que publiquemos?: 1• ....

2• ....

3• ....

Completá los datos y enviá esta hoja a: Editorial Quark - Concurso Action Games '97
Rivadavia 2421 3er piso Oficina 5 - Capital Federal (1034) - Argentina

DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: ....

Edad:. .... Nº y tipo de documento: ....

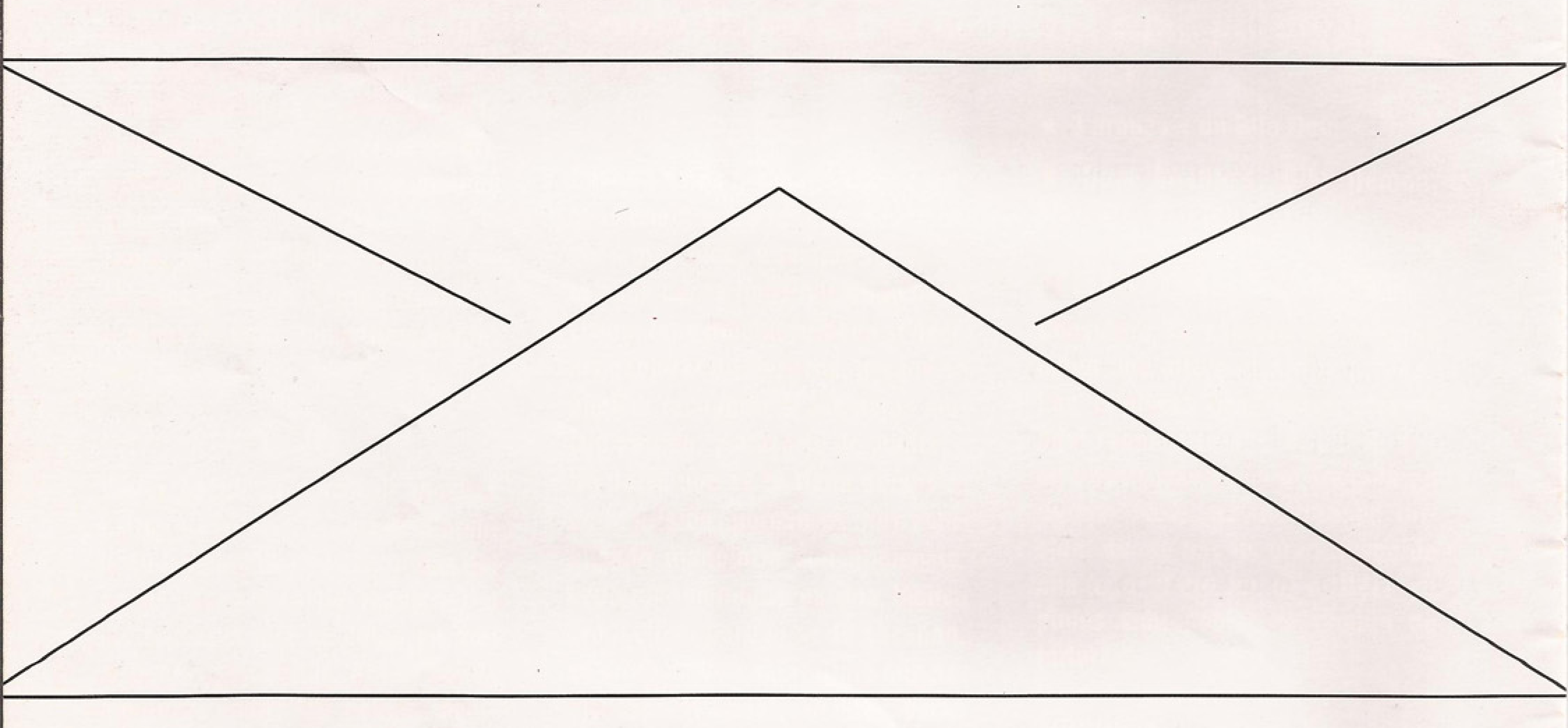
Dirección: .... C.P.: .... Tel: ....

Localidad: .... Provincia: .... País: ....

Cierre del concurso: 12 de septiembre de 1997

El sorteo se realizará el 15 de septiembre en esta editorial. Los nombres de los ganadores se publicarán en la edición de octubre de 1997. Los premios deberán ser retirados antes de los 60 días posteriores a la publicación del resultado del concurso en los lugares que disponga esta editorial, vencido este plazo, se perderá el derecho a los mismos. La participación no implica obligación de compra, se pueden retirar cupones en esta editorial.

PEGAR UNICAMENTE POR ESTA LINEA GRIS



CONCURSO ACTION GAMES '97

Editorial Quark
Av. Rivadavia 2421 3er piso Oficina 5
(1034) - Capital Federal
Argentina





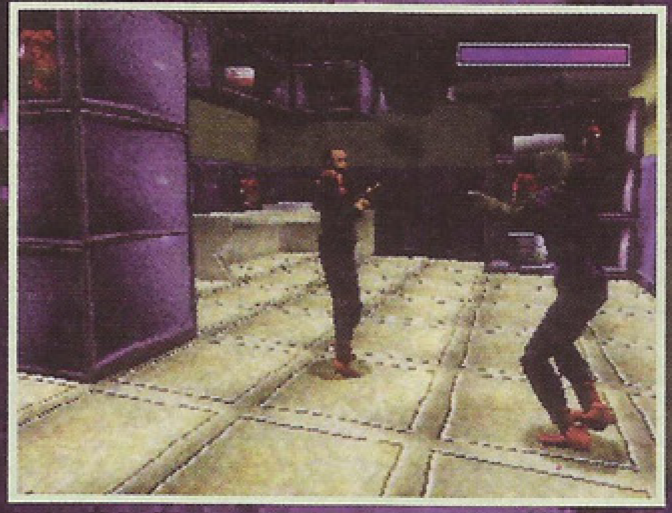
OVERBLOOD
E!A / Reverhill Soft
Aventura
1 jugador

★ La base donde ocurre la aventura es un verdadero caos: tenés que andar muy alerta.

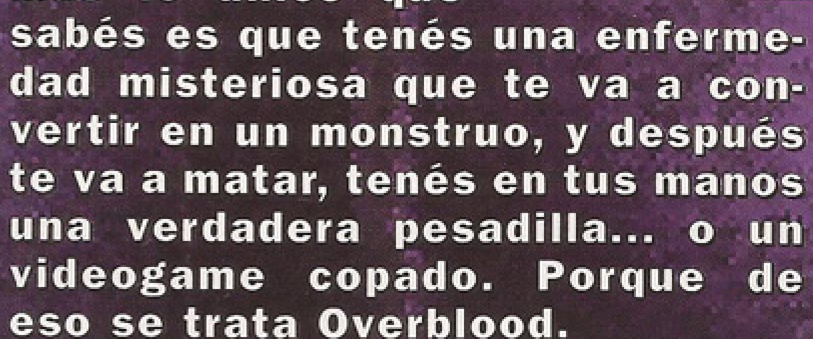
★ La mayoría de los rompecabezas se pueden resolver con unos pocos toques de botones.

★ Overblood es una sabrosa combinación de ficción científica y horror.

OverBlood



Uno puede ser un poco desmemoriado, sobre todo cuando se trata de recordar un teorema aburridísimo, pero no saber quién es uno ... ¡fiera, debe ser horrible! Pero si además lo único que sabés es que tenés una enfermedad misteriosa que te va a convertir en un monstruo, y después te va a matar, tenés en tus manos una verdadera pesadilla... o un videogame copado. Porque de eso se trata Overblood.



LOS PERSONAJES

Raz es el muchachito del game. Está un poco confundido sobre quién es, y esta falta de memoria lo pone bastante furioso. Con un poco de suerte y tu ayuda, ese extraño crecimiento que tiene en un brazo puede ser curado (atención a algo que se llama ARNA, por ahí está la cura). Mientras controlás a Raz, podés tratar de salvarlo de su terrible destino. De algún modo ha contraído la misma enfermedad que aflige a los enloquecidos monstruos comedores de carne humana que pueblan el complejo subterráneo. Pipo es el robotcito simpático que se hace amigo del muchachito. Mientras el héroe barbudo vaga por los corredores, se encuentra a este útil aliado, que más de una vez arriesga su propia "vida" para salvar a Raz. Y desde ya te advertimos que no te encariñés demasiado con esta chatarra en movimiento.
Milly es una jovencita en la misma situación que Raz, quien la rescata justo cuando un monstruo está por almorzársela como a un bife tierno. Milly tiene la ventaja de que todavía recuerda quién es. Y aunque confía en que Raz se encargue de muchas peleas, también puede despachar monstruos por su cuenta, gracias a un arma que encuentra al avanzar el juego.

GRÁFICOS SANGRIENTOS

Los gráficos son bastante parecidos a Resident Evil (un game al que Overblood se parece mucho en varios sentidos). Pero no vas a encontrar esos montones de enemigos escondidos por todas partes. En lo que más se asemejan es en las escenas bastante asquerosas: en una parte del juego, Raz encuentra unas piernas ...pero al acercarse se da cuenta que al chabón le falta la parte de arriba. Para hacerla corta, aclaremos que el game no es para los que después tienen pesadillas y mojan la cama.

UN BUEN JUEGO

A pesar de tener estas escenas sangrientas, cuenta también con una onda de ficción científica que engancha, y el argumento es una parte activa del juego y le da sentido. Otro detalle interesante es que los jugadores pueden ir cambiando a los diferentes personajes al ir avanzando en los niveles. Además, con un toque a un botón, se puede cambiar el ángulo de la cámara, lo que aparte de divertido resulta útil para algunas situaciones.

STREET FIGHTER 3
New Generation

STREET FIGHTER III NEW GENERATION
Capcom
Lucha
2 jugadores

Gráfico	9
Sonido	9
Desafío	9
Diversión	10
Jugabilidad	10
Originalidad	9

★ Los Super Arts diferentes significan Super Meters diferentes, que llegan al máximo a diferentes niveles.
★ Cada Super Art tiene una cantidad propia de Chi para acumular antes de hacerlo.
★ Blocking es un buen reemplazo para los Alpha Counter, demasiado fáciles, y mejora las técnicas de defensa.
★ Air Blocking se puede hacer solamente si presionás hacia adelante en tu salto ...nada fácil.
★ Un buen jugador no solamente vigila el Stun Meter de su enemigo, sino también el propio.
★ Algunos ataques atontan más rápidamente que otros. Usá esta nueva barra para pelear más eficazmente.
★ Hacer un Super Jump no es una idea demasiado inteligente... a menos que seás masoca o algo así.

Seis (sí, 6) años se tomaron los tipos de Capcom para sacar Street Fighter III (pasando por Street Fighter Alpha y otras yerbas). Ya podían patear y llorar los gamemaníacos de SF, Capcom no les daba bola. Pero ahora Street Fighter III promete un nuevo nivel de lucha nunca visto antes, con animaciones que hacen palidecer de envidia a los modernosos luchadores poligonales, pero completamente dibujadas a mano.

El nuevo hardware CPS III usa un drive CD-ROM para la asombrosa cantidad de 776 Megabits de RAM; uno de los games de lucha que exige más espacio libre. Para los gráficos hay 64 colores en los sprites animados y 32.000 colores en los fondos, todo manejado con fluidez. ¡Por supuesto que con todo esto la animación es más del doble de perfecta que antes!

Pero los gráficos no son lo más importante, sobre todo en un game de lucha. Capcom sabía que tenía que ofrecer una manera totalmente nueva de luchar, y durante esos seis largos años, los gamemaníacos han estado sirviendo de pilotos de prueba de Street Fighter III sin saberlo, cuando jugaban DarkStalkers, Marvel Super Heroes y Street Fighter Alpha I y 2, todos prototipos de la compilación que vemos ahora. Así, han desaparecido los superfluos Custom Combos y los sencillos Alpha Counters.

La nueva máquina es mucho más simple que cualquier cosa desde Super Street Fighter II Turbo, y es una suerte.

Porque durante los últimos años, muchos jugadores se quejaron por la forma de pelear a lo loco de los últimos luchadores de Capcom. Ya nunca se veía una buena estrategia, solamente bastaba con aporrear los botones y ganar demasiado fácilmente, incluso los más novatos.

¡Pero lo mejor de Street Fighter había sido la técnica, no un montón de golpes a la apurada! Los buenos luchadores pueden quedarse tranquilos, porque la vieja buena fórmula ha vuelto, con algunas vueltas de tuerca para premiar al luchador serio, y no a los novatos que quieren ganar fácil. Hasta el Sistema de Super Combos ha sido simplificado pero mejorado para darte más estrategias y opciones. Echale un vistazo a estas páginas, fiera, porque esto es lo que has estado esperando.

COMBOS, BLOQUEOS Y MEDIDORES

Vamos a hablar de lo que vas a encontrar básicamente en Street Fighter III. Las novedades se llaman Super Arts, Blocking, y el Stun Meter; también hay viejos conocidos como el Super Jump.

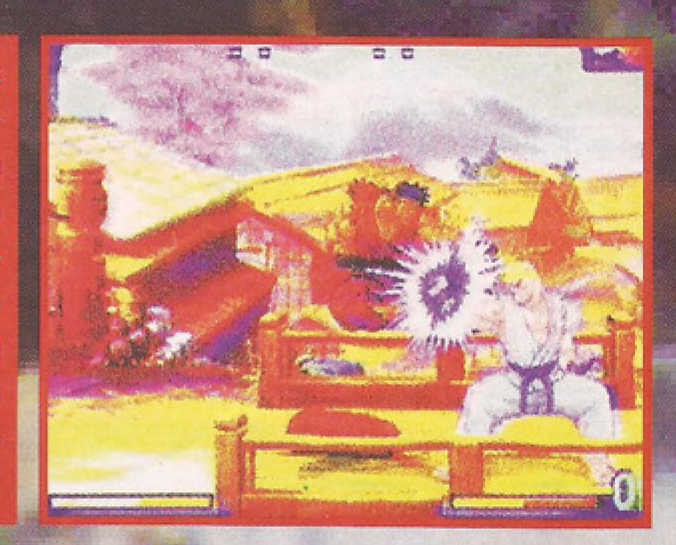


SUPER ARTS

Si pensás que se trata de los Super Combos, te equivocás. Ahora se llaman Super Arts, una versión mejorada del sistema Super Combo. Cada personaje tiene tres Super Arts distintos para elegir. Dependiendo de tu elección, vas a poder construir de uno a tres Supers (no niveles de Supers). Los Supers Nivel 3 (Level 3) son una cosa del pasado. Si tenés tu Super Meter en Level 3 significa que podés hacer tres Supers, y eso es todo. Además, el largo del Super Meter cambia para compensar el poder del Super en cuestión. Cuanto más fuerte el Super, más tiempo tardás en acumular el Chi necesario para hacerlo. Esto debe ser uno de los mejores cambios de Street Fighter III.

BLOCKING

¿Te acordás de los Alpha Counters? ¿ Y de los Air Blocks? Bueno, olvidate de ellos, porque fueron reemplazados por una técnica totalmente nueva llamada Aggressive Blocking. Presionando hacia adelante en el momento en que recibís un impacto, tu personaje destella y bloquea el ataque sin sufrir daños o tiempo de atontamiento ("stun time"). Si bien esto se puede hacer en el aire, es muy difícil. El movimiento para este mecanismo de contraataque todavía no está bien establecido, pero no te aflijás: consideralo un Custom Alpha Counter que no gasta energía de tu Super Meter, porque es un movimiento común. Claro, lo malo (o lo bueno, según como se mire) es que cuando los expertos dominen esta técnica, van a reventar a los novatos como a globitos de chicle. Cool!

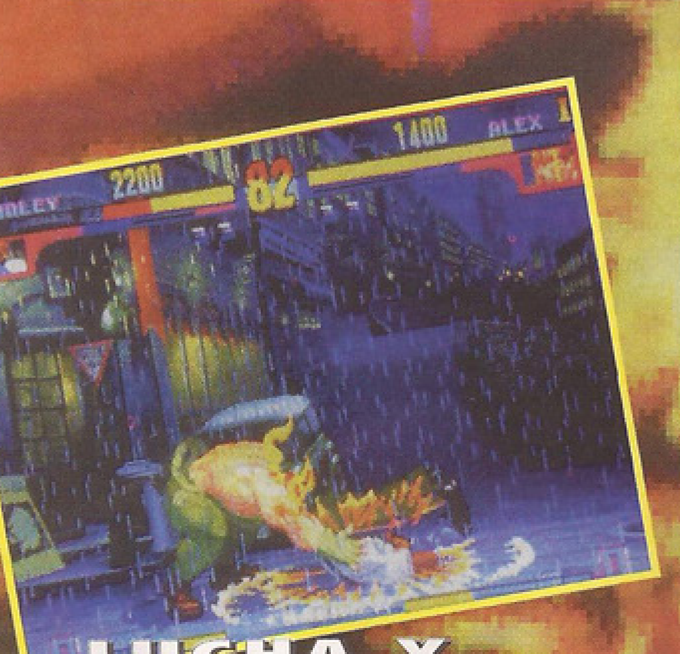




STUN METER

Con este medidor de atontamiento, vas a saber mucho mejor cuánto recibió tu oponente. El nuevo Stun Meter, debajo de la barra de vida, mide el equilibrio, y una vez que está lleno, el luchador queda atontado. También muestra la recuperación después de una serie de golpes. Esta barra también tiene largos diferentes dependiendo de qué personaje elijás: Alex y Dudley son mucho más difíciles de atontar que Ibuki.

Por lo demás, el medidor no tiene gran utilidad; se podría decir que sirve sobre todo para justificar ataques especiales, como el Shocking Fireball de Ryu. En seguida te vas a acostumbrar a vigilar tu medidor y el de tu enemigo.



SUPER JUMP

El Super Jump o Super Salto parece ser uno de los agregados más flojitos al Street Fighter III, aunque no molesta si no lo querés usar. Para hacer el Super Jump, apretá ABAJO y luego ARRIBA con rapidez ...¡con lo cual podés recibir un golpe realmente fuerte al bajar! ¿Captaste por qué no es una estrategia muy piola?



LUCHA Y ESTRATEGIA

Ahora con este nuevo Super Art Select, podés poner en juego tu inteligencia tanto como tu rapidez. Ya no es cuestión de elegir simplemente algún personaje; pronto te vas a dar cuenta que algunos Super Arts funcionan mejor contra ciertos personajes. Nos habíamos acostumbrado mal con los Alpha Super Combos, pero ahora vas a poder elegir qué clase de encuentro querés disfrutar. Si buscás una pelea rápida, elegí un Super Art poderoso; si querés usarlos como defensa, elegí uno más débil pero efectivo.

Esto es lo mejor de SFIII: que vuelve a la clásica estrategia de Street Fighter, que hizo a la serie tan popular. Por supuesto, puede ser una mala noticia para los novatos y los flojos, que van a resultar machucados por los más experimentados. Pero justamente es este desafío mayor lo que hacía tan copada a Street Fighter. Ya no se trata de apretar botones a la loca: la Super Arts Selection es el fruto de varios años de pruebas. Otro aspecto interesante de los Super Arts es que pueden interrumpir casi cualquier ataque terrestre... ¡hasta un Dragon Punch!

RYU

★ *SHINKUU-HADO-KEN: El Super Fireball tiene ahora una onda de fuerza que lo hace más difícil de esquivar saltando.*
★ *SHIN-SYOURYU-KEN: ¡Eso es potencia! El Power Dragon Punch le quita el 50% de la vida de tu enemigo.*
★ *DENJIN-HADO-KEN: El Electric Fireball no solamente es imposible de bloquear, además atonta si sostenés hacia abajo Punch más tiempo.*

Ryu no ha cambiado mucho con los años. Todavía está buscando el equilibrio perfecto entre espíritu y fuerza, y nunca ha dejado de entrenarse. Sigue llevando su bolso de marinero, y cuando encuentra un oponente digno, lo deja en el suelo y empieza la pelea. Los años le han hecho bien, y su fuerza ha mejorado mucho. Fijate que todos los Super Arts de Ryu se basan en el Fireball o el Dragon Punch, y así debe ser, porque es un maestro en ellos. Pero desapareció su Hurricane Kick Super Combo de la serie Alpha. Todavía tiene que aprender a dominar la Red Fireball, lo que le molesta porque en realidad es sencilla. En cambio, domina el Electric Fireball Super Art (si lo seleccionás).



★ *SYOURYU-REPPA: El Multidragon Punch funciona mucho más parecido a la versión antigua, y a la vez es más difícil de evitar.*
★ *SHINRYU-KEN: El Vacuum Dragon se eleva muy alto en el aire, y hace un daño terrible.*
★ *SHIPPU-JINRAI-KYAKU: Ken puede mandarse el terrible Hurricane Kick, más alucinante que el viejo Super Combo de Ryu.*

Ken es ahora papá, y Eliza no quiere que ande por ahí mandándose la parte por los torneos. Solamente lo deja luchar si está Ryu en el encuentro. A Ken no les gusta nada esto, pero sigue entrenándose. Ahora ha perfeccionado el Vacuum Hurricane Kick Super Art (si es seleccionado) que Capcom le había dado por error a Ryu en la serie Alpha. Su Ground Roll es cosa del pasado, pero sigue siendo un luchador sólido con sus poderosas patadas y mortíferos Dragon Punches. Ningún gamemaníaco se va a querer quedar sin la oportunidad de desencadenar la furia tan especial de Ken, porque es uno de los pocos personajes que pueden enfurecerse pero seguir siendo excelentes competidores.

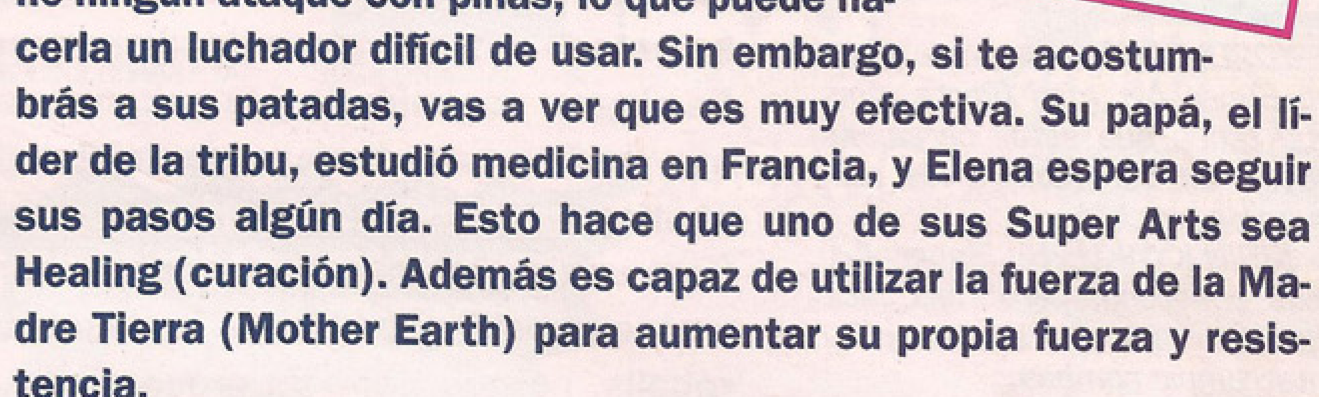


★ *HYPER BOMB: Este Art mortífero salió del manual de entrenamiento de Zangief, y puede quitarte la mitad de la vida.*
★ *BOOMERANG RAID: Es fácil reconocer el Flurry Punch de Adon aquí, pero con mucha más potencia detrás.*
★ *STUN GUN HEADBUTT: Después de ver como Birdie atontaba a un oponente con su Headbutt Level 3, Alex añadió este golpe a su repertorio.*

Alex es un personaje central proveniente de Manhattan en el nuevo ambiente de Street Fighter. Alex quedó huérfano cuando era muy chico, y fue criado por Tom, el mejor amigo de su papá. Tom era un ex instructor del ejército que administraba un gimnasio y se ejercitaba todos los días, y ayudó a Alex a convertirse en el luchador formidable que es ahora. Cuando Tom fue derrotado por un luchador misterioso, Alex comenzó a buscar a este hombre para derrotarlo en honor de Tom. Alex es un hombre endurecido, que usa su terrible fuerza para hacer bolsa a sus oponentes. Ha aprendido técnicas de antiguos World Warriors como Zangief, Adon y Birdie, y puede seleccionar algunos de sus Super Combos como sus Super Arts.



ELENA



La princesa guerrera de Africa es una experta en el estilo capoera, y sus movimientos vagos a menudo confunden a sus oponentes. Tiene piernas re-poderosas que equilibran sus debilidades en la parte superior del cuerpo. De hecho, fijate que no tiene ningún ataque con piñas, lo que puede hacerla un luchador difícil de usar. Sin embargo, si te acostumbrás a sus patadas, vas a ver que es muy efectiva. Su papá, el líder de la tribu, estudió medicina en Francia, y Elena espera seguir sus pasos algún día. Esto hace que uno de sus Super Arts sea Healing (curación). Además es capaz de utilizar la fuerza de la Madre Tierra (Mother Earth) para aumentar su propia fuerza y resistencia.

* ★ *SPINNING BEAT: Es un ataque a los saltos que puede ser muy eficaz contra ataques de aire y tierra.*
* ★ *BRAVE DANCE: Es efectiva solamente cuando estás muy cerca del oponente, pero su patada es muy poderosa.*
* ★ *HEALING: La habilidad para curarse ella misma hace a Elena todavía más eficaz. Se la puede interrumpir a golpes.*

ORO



Oro es un luchador extraño de más de 140 años. No ha encontrado muchos desafiantes dignos de toda su fuerza, de modo que se ha atado un brazo para hacer que la pelea sea más "justa" para su oponente. Vive en cavernas en el Amazonas como hermitaño, y solamente desea la compañía de animales salvajes. Su estilo Senjyutu es muy artístico, y está buscando un discípulo digno para prepararlo. Como luchador, puede ser difícil de usar como uno de los pocos personajes que tienen ataques con arremetida. Puede ser comparado con Guile, pero no es tan efectivo, debido a su lentitud y defensa débil. Hace falta un gamemaníaco muy enganchado con SF para aprender a usarlo bien.

* ★ *KISHIN-RIKI: Es su Art más mortífero: ¡podés hacerlo por lo menos dos veces!*
* ★ *YAGYOU-DAMA: Este estallido de Chi está joya para luchadores a corta distancia, pero es inútil contra los que arrojan bolas de fuego (Fireballs).*
* ★ *TENGU-STONE: Oro se rodea con un anillo protector de rocas y otras cosas para arrojárselas a sus enemigos.*

NECRO

Nació en un pequeño pueblo ruso junto a un lago y tuvo pocas oportunidades de niño. Después del colapso del gobierno de Moscú, Necro llegó a esa ciudad, donde fue raptado por una organización dirigida por un hombre llamado Gil. Allí fue objeto de varios experimentos horribles y fue mutado a su actual forma, muy ágil. Sus miembros son tan flexibles como la goma, pero duros como acero. Lucha para sus raptores, pero secretamente ansía escapar de ellos, y está buscando la oportunidad de huir en cada pelea, aunque todavía no ha escapado. Los jugadores tendrán dificultades para usar a Necro debido a sus ataques salvajes y lentitud. Tiene muy buen alcance y es similar a Dhalsim.

* ★ *MAGNETIC STORM: Su impresionante Super Art atrae a su oponente hacia la electricidad desde donde se encuentre.*
* ★ *SLUM DANCE: Este Super Art es difícil de manejar a menos que estés cerca, donde Necro es más débil.*
* ★ *ELECTRIC SNAKE: La Electric Snake es un ataque mortífero de mediano alcance que logra mucha potencia. Usalo a menudo.*

IBUKI

★ *KASUMI-SUZAKU: Este proyectil de aire múltiple no es muy poderoso, pero es una gran defensa.*
★ *YOROI-DOUSHI: Aunque no es su Super Art más fuerte, porque tenés que estar cerca, es bueno también contra los ataques de aire.*
★ *KIRIN-KYAKU: Su Super Art más poderoso, pero más fácil de evitar, es conveniente para interrumpir combos.*

Se chimenta que Ibuki es la hija de Geki, y a juzgar por sus ataques, podría ser verdad (Geki fue el ninja del primer game Street Fighter). De hecho, cuando Ibuki pierde un round, aparece un personaje muy parecido a Geki en el fondo.
Ibuki es solamente una escolar de Japón que ha estado entrenándose desde muy pequeña con sus amigos. Es alegre, descuidada y le encanta soñar despierta. En la lucha es muy seria y sabe buscar las debilidades de su oponente y aprovecharlas.
Será una de las nuevas favoritas, porque su equilibrio de defensa y ataque está copado. ¡Es la desesperación de los que arrojan Fireballs, porque tiene un proyectil de aire!

DUDLEY

★ *ROCKET UPPERCUT: Este Dragon Punch, tomado prestado de Ken, hace mucho daño cuando da en el blanco.*
★ *ROLLING THUNDER: Adon debe tener una escuela en alguna parte, porque su multipiña Super Art aparece aquí otra vez.*
★ *CORKSCREW BLOW: Este Super Art es una variante más fuerte del ataque especial de Rose, de Alpha 2.*

Dudley es un hombre de negocios muy rico que adora boxear. Aunque es pequeño de cuerpo, compensa eso con su técnica.
Su padre también es un atleta exitoso, de modo que Dudley disfruta vagando por las calles para pelear y así ganarse la aceptación de su padre. No tiene rival en la velocidad de sus piñas, y puede derrotar a cualquiera una vez que lo tiene al alcance de sus puños. Como personaje, los gamemaníacos pueden considerarlo otro Balrog o Mike, pero es más fácil de usar con eficacia.
De hecho, sus ataques bien redondeados y excelente resistencia lo convierten en un luchador mortífero. ¡Atención a su defensa "guardia baja"!

SEAN

★ *HADO-BURST: Sean tiene su bola de fuego, que junto a sus demás ataques, lo convierten en un luchador joya.*
★ *SYOURYU-CANNON: Parecido al Vacuum Dragon Punch de Ken, tiene más alcance pero menos potencia.*
★ *HYPER TORNADO: ¡Nada como este golpe para desmayar a un oponente! ¡Sean se pone como loco al hacer este ataque!*



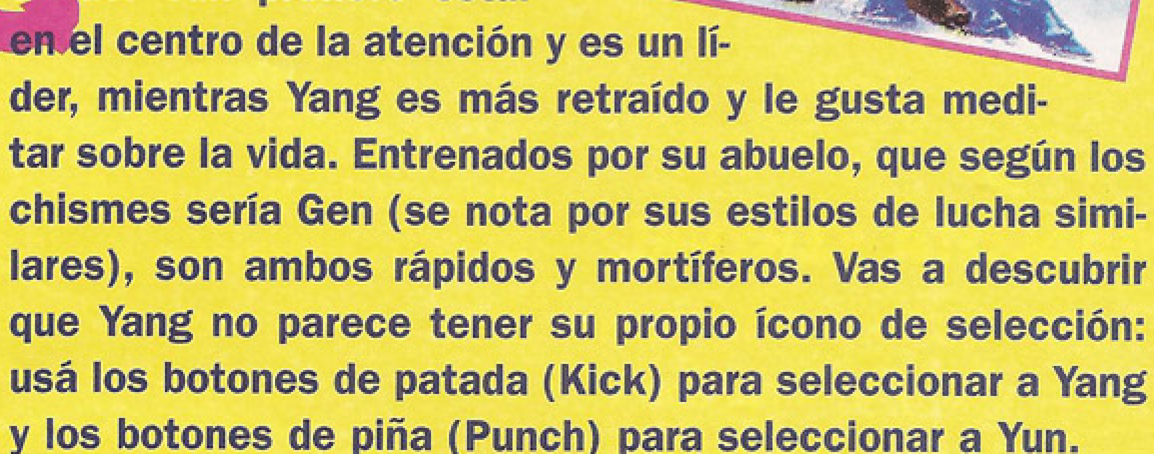
Este nuevo discípulo de Shotokan atrae rápidamente la atención como un nuevo personaje tipo Dan, pero es mucho más. Nació y se crió en Brasil, admira a Ken, y desearía entrenarse con él. Es impulsivo y egocéntrico, como Ken, pero no ha llegado a aprender bien los estilos Shotokan.
Su abuelo lo entrenó, y es bastante poderoso, pero cree que con la tutela de Ken podría convertirse en el mejor luchador de todos. A pesar de su mal genio, es muy amable cuando no está luchando, y odia que lo llamen Dan. Los gamemaníacos se van a copar con su amplio arsenal de ataques, algunos de los cuales fueron creados para enfrentarse con atacantes con Fireballs como Ken y Ryu. Si a esto le añadís su Hado-Burst Art, es genial.



YUN & YANG

★ *TENSHING-SENKYUTAI: Este Rising Kick Flurry es útil de cerca, pero no desde cierta distancia. ¿Te acordás de Gen?*
★ *SOURAI-RENGEKI: Este Art es mucho más efectivo desde cualquier distancia, pero es re-fuerte si estás cerca.*
★ *GENEI-JIN: Otro Flurry Attack más para los mellizos...y tiene mucha potencia.*

Son dos hermanos mellizos con el mismo estilo de lucha. Sus personalidades, sin embargo, son muy distintas. Yun prefiere estar en el centro de la atención y es un líder, mientras Yang es más retraído y le gusta meditar sobre la vida. Entrenados por su abuelo, que según los chismes sería Gen (se nota por sus estilos de lucha similares), son ambos rápidos y mortíferos. Vas a descubrir que Yang no parece tener su propio ícono de selección: usá los botones de patada (Kick) para seleccionar a Yang y los botones de piña (Punch) para seleccionar a Yun.





UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA

Empecemos por las malas noticias que podemos detectar en un primer vistazo a este nuevo SF. Uno de los bajones más notables es el argumento (o la falta de él): creemos que la gente de Capcom se equivocó, y en realidad se trata de Street Fighter 4. Porque los personajes no tienen nada que ver (casi) con los de SF2. ¿Quién ganó ese torneo? ¿Qué pasó con M.Bison y Akuma? ¿Dónde está Sagat, el enemigo de Ryu? ¿Y los otros viejos favoritos, como Blanka y la bonita Chun-Li? ¡Muchachos, un poco más de atención a los argumentos! Es verdad que las comparaciones son odiosas, pero fíjense un poquito como Tekken tiene un argumento que continúa de un juego a otro: la aparición de cada nuevo personaje tiene una explicación más o menos razonable. ¡En cambio en SF3, los luchadores aparecen y desaparecen como en un teatro de títeres!

Ahora pasemos a la parte buena, que es la más importante, en realidad. Capcom se merece un aplauso por la copadísima máquina de lucha que es el nuevo game. Hasta les hace sombra a los luchadores poligonales que están tan de moda ahora.

Y es una máquina de calidad, no solamente algunos truquitos vistosos. La mayoría de los nuevos personajes están rebuenos ...y los más flojos, como Necro y Oro, todavía pueden mejorar en la presentación definitiva.

¡Ojalá podamos darles todas buenas noticias en nuestro próximo artículo sobre Street Fighter III!

Informe Especial

MASCOTAS VIRTUALES

¿QUE ES UNA MASCOTA VIRTUAL?

Tamagotchi, Dinkie Dino, Raku-Raku DinoKun y Gyaoppi son todos nombres de animalitos de simulación virtual. Viven en tu computadora o en un llavero. Necesitan de cuidados, igual que una mascota verdadera. Hay que alimentarlos, jugar con ellos, limpiarlos, protegerlos, medicarlos, educarlos y llevarlos a dormir. Tamagotchi, de Bandai, fue el primer animalito con forma de llavero, llegado desde Japón. Después los chinos crearon otros modelos, como Gyaoppi y DinoKun. Los cuidarás apretando botones, pueden ser tres, cuatro o cinco. Con el tiempo te acostumbrarás tanto a tu animalito virtual que te parecerá una mascota real, viva.

¿SERA MEJOR QUE UNA VERDADERA MASCOTA?

Un animal verdadero hace miles de cosas que uno virtual no hará (caca en la alfombra, por ejemplo). La gracia de estas mascotas virtuales es que dan poco trabajo, son divertidas y uno termina queriéndolas.

¿POR QUE MUEREN O DESAPARECEN?

La gente debe resignarse a perder cosas. Es triste que el animalito virtual muera, pero no es algo de otro mundo. Más duele la muerte de uno verdadero. Además es una ocasión para reiniciar el cuidado de otro, conocer otro modelo. Y para que el fabricante venda más...

Cuando el bicho virtual muere, cambia de forma. Unos se transforman en anillos, o en una cajita... Pero basta apretar el botón trasero con una aguja para que nazca otro.

Un bicho virtual vive entre 12 y 90 años, según el modelo. Un día nuestro equivale a un año de vida virtual. El éxito está en conseguir que llegue a muy viejito.

¿CUANDO TERMINA?

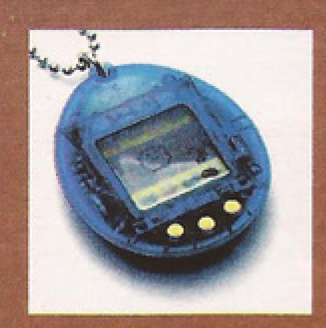
Nunca. Cuando tu bichito muere, apretás reset. Si se apaga, cambiás la pila. Y si se te rompe, ¡te comprás otro!

MIRA SI SABES CUIDAR EL TUYO

Si se muere cuando	lo cuidaste
Es bebé	muy mal
Engorda mucho	mal
Crece	bien
Envejece (permanece muchos días adulto)	excelentemente

CONOCE TODOS LOS MODELOS

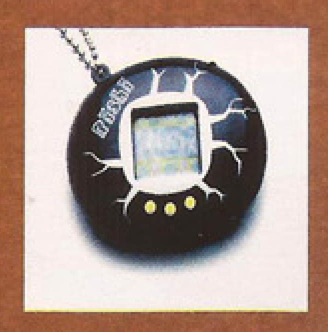
¿QUE ANIMALITO VIRTUAL ES EL ME-



TAMAGOTCHI

El Tamagotchi es un animal del espacio. Adoptará diferentes formas según como lo cuides. Bien cuidado cambiará hasta parecer un gatito, si lo desprotegés se volverá un monstruo descuajeringado.

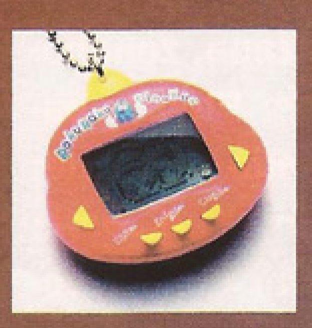
Si no te ocupás correctamente de tu Tamagotchi regresará a su propio planeta. Es el bicho virtual mejor logrado y también el más caro.



GYAOPPI

Un Gyaoppi oscila entre seis tipos de dinosaurios. Algunos son pterodáctilos; otros, estegosaurios, tiranosaurios, triceratops y otros, no se sabe claramente de qué clase son.

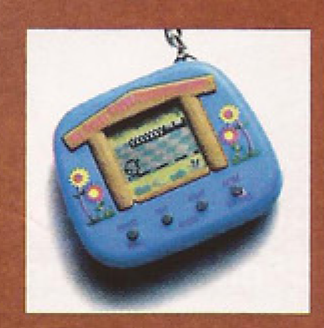
Pero éstos, entre todos los animales virtuales, tienen los diseños más bonitos que te podés imaginar.



RAKURAKU DINOKUN

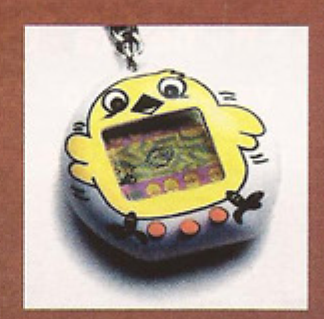
Conocido también como Dinky Dino. Dinokun se alimenta con hamburguesas, patas de pollo, manzanas, zanahorias, helados o sopas y resulta más fácil de cuidar que Tamagotchi o Gyaoppi. Hay tres tipos diferentes de dinosaurio y todos son lindos.

Si muere de viejo se enrosca, pero si es por desprotección, se convierte en murciélago.



MY SWEET PUPPY

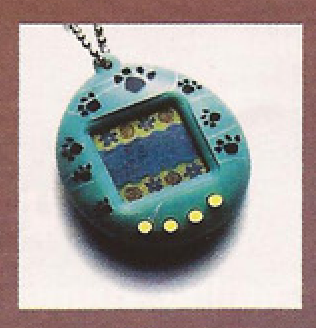
Este cachorro que vive en un llavero con forma de casita es la única mascota virtual con escenario. Mientras pasea por su casa salta jugando a la pelota. Sin los cuidados necesarios, desaparece.



CHICKPET

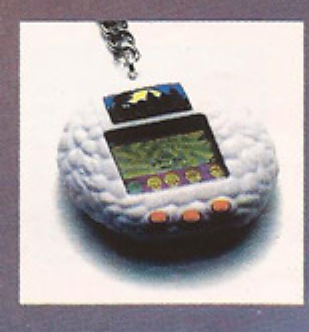
Es un canario que exige tantos cuidados como Tamagotchi. Se alimenta con alpiste, bombones y agua.

¡Atención!: toda al información figura en japonés.



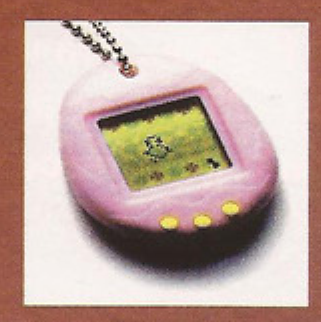
TAMA PUPPY

Este cachorrito se alimenta con arroz y huesos. Le gusta saltar y jugar a las escondidas. Al apagar la luz para dormir, se abre una puerta y él sale hacia su casita; cuando la luz se enciende, la puerta vuelve a abrirse para que entre.



DINOPET

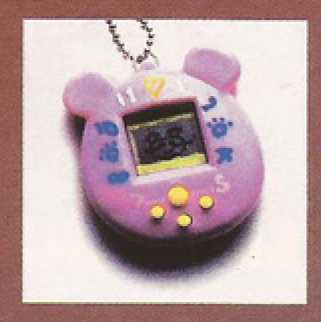
Otro dino. Tiene una cara real. Cuando duerme con luz encendida se pone lentes oscuros.



BABY DINO

Unicamente con Baby Dino aparece una mamá dinosaurio poniendo el huevo del que él nacerá.

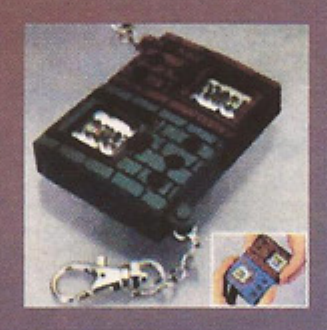
A la hora de dormir hay que colocarle piyama y apagarle la luz.



NEKOTCHA

Es un gatito. De pequeño se alimenta sólo con leche, pero ya crecido come pescado. Deberás cuidarlo de golpes y lastimaduras (ponerle "curitas" y, si es grave, llevarlo al hospital).

Se diferencia de otros porque cuando crece tiene su casa en un islote.



OTROS ANIMALITOS QUE ANDAN POR AHÍ

Este es el comienzo de la "Era de las Mascotas Virtuales". Muchas ya andan por el mundo. Nintendo ya anunció que está fabricando un cartucho para Game Boy con mascota virtual incluida.

Corren chismes acerca de una versión de mascota virtual idéntica a Mickey.

En Japón están vendiendo a TamaFight, un animalito virtual que se encaja en otro y se vuelve resistente a los golpes, por más fuertes que sean.

APRENDE TODO SOBRE LAS MASCOTAS VIRTUALES

TAMAGOTCHI:

Comida: Bombones y miel - Juegos: básquet - Clima: No tiene - Higiene: Franela - Aprendizaje: Maestra chillona Apariencia de calavera - Enfermedades: Darle dos inyecciones

GYAOPPI:

Comida: Pollo, frutillas y bebidas - Juegos: Adivinanzas, cartas - Clima: Nieve, sol, lluvia - Higiene: Palita - Aprendizaje: Maestra chillona - Enfermedades: Parece una calavera. Darle una inyección

NEKOTCHA:

Comida: Leche y pescado - Juegos: Piedra, papel o tijera - Pelota - Clima: No tiene - Higiene: Baño - Aprendizaje: No tiene - Enfermedades: Parece una calavera. Darle inyección, jarabe o píldora

DINOPET:

Comida: Hamburguesas o helado - Juegos: Pelota, cartas - Clima: Nieve, sol, lluvia - Higiene: Palita - Aprendizaje: Maestra chillona - Enfermedades: Parece una calavera. Darle una inyección.

CHICKPET:

Comida: Bombones y miel - Juegos: Cartas, básquet - Clima: Nieve, sol, lluvia - Higiene: Palita - Aprendizaje: Mestra chillona - Enfermedades: Parece una calavera. Darle una inyección

TAMA PUPPY:

Comida: Huesos y arroz - Juegos: Básquet - Clima: No tiene - Higiene: Palita - Aprendizaje: Unos chirlos - Enfermedades: Parece una calavera. Darle una inyección

MY SWEET PUPPY:

Comida: Comida y jugo - Juegos: Básquet, salta como pelota - Clima: No tiene - Higiene: Se ducha y va al baño - Aprendizaje: Paliza Cara triste. - Enfermedades: Dar dos inyecciones

BABYDINO:

Comida: Arroz y dulce - Juegos: Básquet - Clima: No tiene - Higiene: Se ducha. Va al baño. - Aprendizaje: Lee un libro - Enfermedades: No quiere saltar, ni comer, ni estudiar. Dar una inyección.

RAKURAKU DINOKUN:

Comida: Hamburguesas, pollo, manzana, zanahoria, helado, fideos y bebida - Juegos: Piedra, papel o tijera - Clima: Aire acondicionado - Higiene: Se baña - Aprendizaje: estudia - Enfermedades: Aparecen crucecitas en los ojos. Dar una inyección

★ No lo dejes llorar. Dale comida con frecuencia. Así crecerá feliz y educado.

★ Esperá hasta que haya dos corazones en el gráfico de alimentación y dos en el de felicidad antes de de alimentarlo o jugar. Así no será un animalito tirano.

★ Si querés que permanezca activo, hacé lo siguiente: cuando lo veas triste, jugá con él, cuando tenga hambre dale frutas, no carne; deberás castigarlo cuando reclama sin razones. De lo contrario, se volverá mañoso. Tampoco le des demasiadas frutas o golosinas.

★ Dale inyecciones sólo cuando las necesite. ¡Ay!

Mascotas virtuales en Internet

CYBER PETS: Primer sitio brasileño sobre mascotas virtuales. Dirigido a los niños, exhibe Gifs animados e instrucciones para cuidar a Tamagotchi y Gyaoppis.
http://www.macmania.com.br/cyberpets

SHUJI'S PAGE: Página de software donde encontrarás un simulador de Tamagotchi para la agenda electrónica Pilot, de US Robotics.
http://www.wakuwaku.or.jp/shuji/

BANDAI: Sitio oficial de Bandai americana. http://www.bandai.com

BALLS!: Podés encontrar buenas imágenes de Tamagotchi.
http://206.100.185.218/Jesse/

¡TAMAGOTCHI ESTÁ AQUÍ!: Sitio de mascotas virtuales en su condición "download" para Windows 95 y cursores en forma de Tamagotchi. También hay una versión Java para "browsers" de WWW.
http://members.hknet.com/~ada/tamagotchi

PF. MAGIC: Datos sobre fabricantes de Catz, Dogz y Oddballz, simuladores de animales que circulan por computadoras personales.
http://www.pfmagic.com

"UNDER GROUND" TAMAGOTCHI: Indicaciones para cuidados, FAQ (Dudas más frecuentes, en inglés), vinculaciones para corregir Tamagotchis y simulaciones.
http://www.sfc.keio.ac.jp/~funa/tmg/indexe.html

VIRTUAL PET: Tienen todos los tipos de mascotas que puedas imaginar, con datos sobre fabricantes. El sitio mantiene una página con estudios sobre mascotas virtuales.
http://www.virtualpet.com/vp/

FREE HOTEL: Lugar donde encontrarás un Tamagotchi que habla dialecto Javascript. http://www.freesp.com/tama

TAMAGOTCHI FEVER: Tal vez sea el lugar más completo para informarse sobre mascotas virtuales. Enlaces, FAQs, buenas ilustraciones, testimonios de usuarios e instrucciones.
http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/1999/Index.html

TAMAGOTCHI COLLECTORS PAGE: Página con noticias sobre nuevas versiones de Tamagotchi y animalitos similares, productos de marca Tamagotchi, página para educar mascotas virtuales y prototipos. http://handel.pacific.net.sg/~dinog/tamaone.htm

INSTRUCCIONES OPORTUNAS

Estas instrucciones no se corroboraron en todos los animales virtuales. Algunas sólo funcionarán en Tamagotchi, otras con Gyaoppi,etc. Experimentá en el tuyo, sin entristecerte si no resultan. Tal vez descubras una posibilidad que nadie conoce.

TAMAGOTCHIS GEMELOS

¡Conseguí Tamagotchis gemelos! Cuando tu "Tama" esté volando, apretá todos los botones. Tras escuchar el bip, soltá B y C, sin soltar A. Siempre con A apretado, pulsá reset. Tendrás un nuevo huevo de Tamagotchi, además de tu viejo amigo. (Nota: esta posibilidad nos falló siempre.)

COMO HACER QUE TU MASCOTA VIRTUAL CREZCA MAS RAPIDO

Cambiando la hora del reloj, aumentarás la edad del animalito. Poné el reloj en pantalla (SET) y fijá la hora en las 11:59PM (con el botón A adelantás las horas; con el B, los minutos). Esperá hasta que pase la medianoche. Adelantá el horario (por ejemplo, 02:00PM). Tu mascota envejecerá un año. Repetí la operación cuantas veces quieras.

COMO CONGELAR TU MASCOTA

En principio, no debe interrumpirse la vida del animal virtual pero, en algunos modelos, una "trampita" te permitirá interrumpir el juego. Cuando ningún ícono esté abierto, apretá el botón B para habilitar la pantalla del reloj. Entonces, presioná A y C juntos; entrarás en la pantalla de ajuste del tiempo. Mientras permanece esa pantalla, tu mascota estará congelada.

GUARDA LAS LENGÜETAS

Guardá muy cuidadosamente ese pedacito de plástico que retiraste para hacer funcionar tu bicho virtual. Cuando te canses de él, en lugar de retirar la batería, te conviene encajar nuevamente la lengüeta para que deje de funcionar.

COMO CUIDAR DE TU MASCOTA VIRTUAL

Los botones, aunque son parecidos, tienen diferentes funciones. Un botón sirve para activar funciones (A), otro para impartir una orden (B) y otro para desistir de ella (C).

COMIDA

Cada animalito come determinado tipo de cosas. Hay variedad de comidas: carne, frutas, helados, hamburguesas, pescado, alimento, leche y huesos.
Una porción de comida (o golosinas) es la forma más rápida de hacer feliz a una mascota virtual. Cada dulce le aumenta un punto a su nivel de felicidad. Pero no hay que exagerar, porque deteriorarás su comportamiento y su salud.

JUEGUITOS

Cada bicho tiene su juego preferido. El básquet, en general. Lo juegan balanceando la cabeza de uno a otro lado y vos tenés que saber la hora en que el tuyo lo practica (apretá A o B).

Cartas: Gyaoppi tiene un macito de cartas. Vos tratá de adivinar si la próxima carta es mayor o menor que 7. A = menor - B = mayor

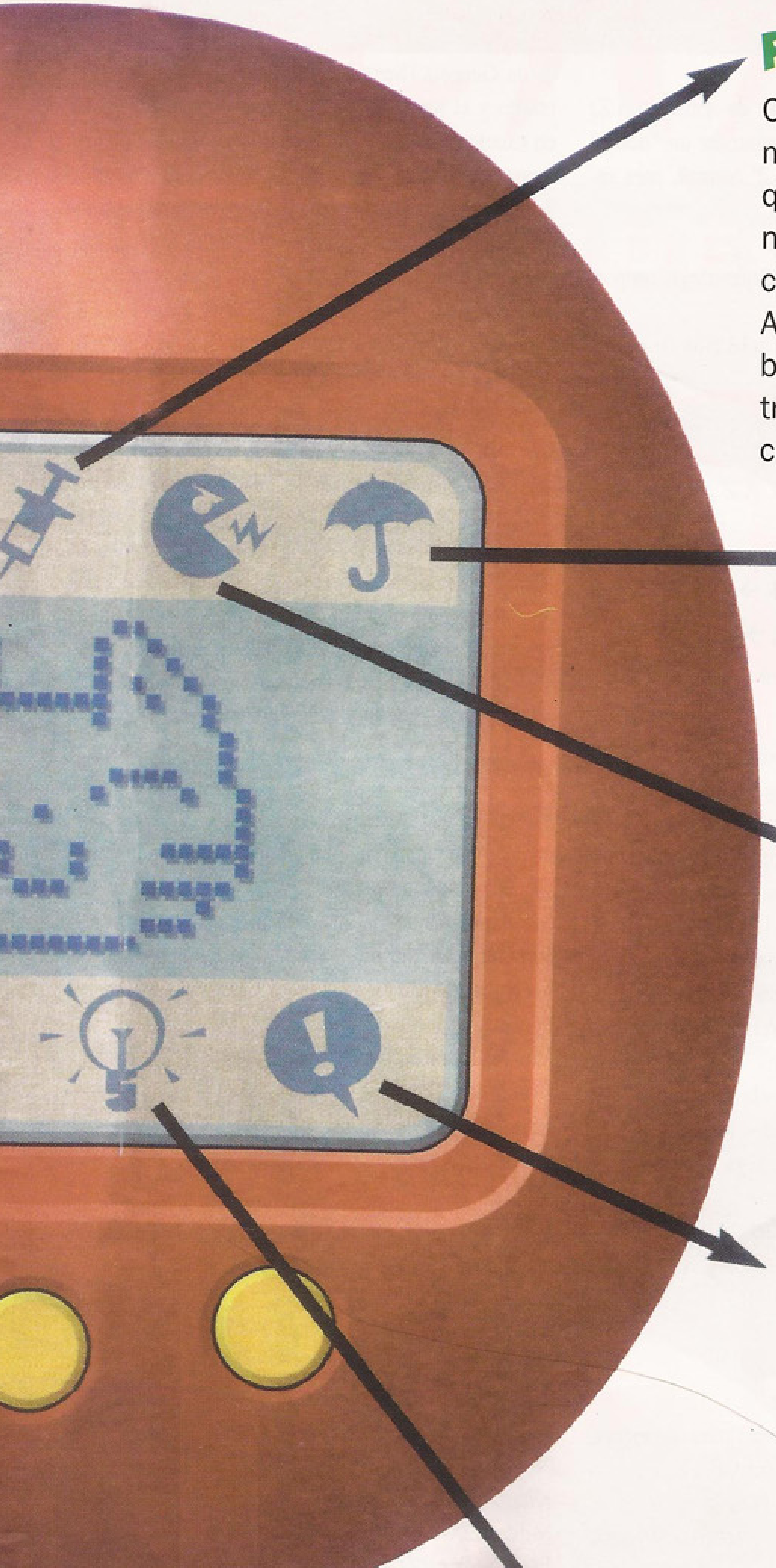
Piedra, papel o tijera: Un DinoKun juega Jan Ken Po (piedra, papel o tijera). Las reglas son: - Papel gana a piedra - Piedra gana a tijera - Tijera gana a papel

LIMPIEZA

A veces el animal se ensucia. Seleccioná el elemento que corresponda, según tu modelo, para limpiarlo.

INFORMACIONES

Te informa la edad y el peso, la cantidad que come y el nivel de felicidad y educación.



REMEDIOS

Cuando algunos bichos se enferman, la pantalla muestra una calavera. Mejoran con inyecciones. Los que no se transforman en calavera, si están enfermos no comen, ni tienen actividad. Es necesaria la inyección.

A veces, se enferman por falta de cuidados, pero también lo hacen sin motivo alguno, como cuando nosotros nos engripamos. La causa no importa mucho y con la inyección se mejoran.

CLIMA

Gyaoppi usa paraguas cuando llueve; si nieva, impermeable; gorro, si hay mucho sol. DinoKun precisa que le atiendan el aire acondicionado. Tamagotchi no sufre cambios de clima.

EDUCACION

Si tu animal virtual está bien alimentado, lleno de amor pero continúa reclamando atención, es que está malcriado y necesita disciplina y educación. Gyaoppi tiene una maestra chillona, pero es la única forma de convencerlo de que vuelva a comer y jugar. En cambio, Baby Dino sólo precisa un buen libro.

LLANTO (RECLAMO)

Si tu animalito tiene hambre o sueño, está sucio o enfermo o quiere jugar, te llamará.

Si siempre lo cuidás bien, se transformará en un adulto bien educado y saludable. Si no lo cuidás debidamente, morirá o desaparecerá.

LUZ

A la hora de dormir, precisa que se apague la luz. Mientras duerme, no llama, ni juega, ni responde. Pero deberás vigilarlo, por si enferma, y darle la inyección aunque esté dormido. Y además recordá que necesita estar limpio.

Cartas Gamemaníacas

A toda la banda gamemaníaca:
¡Hola! Yo soy el Ruso, el mejor gamer de la tierra (modestia aparte), bueno, tengo 18 años y los sigo hace dos, me parecen la mejor revista del país, pese a algunos "chascarrillos", pero son los mejores al fin.
El propósito de esta carta no es ni pedir ni dar desafíos, etc., es para hablar sobre lo que más nos gusta a los gamemaníacos: los videojuegos.
¿Se dan cuenta cómo cada vez más, la gente se engancha con los videojuegos?, es increíble. Antes era un pibito de 5 años jugando al Family. Ahora son montones de tipos (o tipas, no discriminar), que se desgarran jugando con la Saturn o la Playstation.
Pese a algunos cerdos lobotomizados que dicen huevadas como ¡oh!, ¡increíble!, ¡los juegos son malos!, ¡dan epilepsia!, ¡transmiten violencia, hasta políticos (Hillary Clinton protestaba por el MK) y un senador yankee, un tal Joseph Liberman, dice estupideces como "la gente que juega videojuegos violentos tiene tendencia a ser más violenta", ¡mirá que yo juego un partido al Ultimate y que después salga por la calle a sacar esqueletos por la boca a la gente!, ¡ridículo! (esta nota al senador salió en una revista yankee llamada ...Next generation, el número de abril).
Bueno, cambiando de tema y hablando de los juegos en sí, la calidad de los juegos que están saliendo es bestial (Tomb Raider, Rage Racer, Fighters Megamix, etc.) y hablo de la Playstation y Saturn, por supuesto.
En cuanto a la N64, me parece que les salió el tiro por la culata, no tienen ni veinte juegos y la mayoría no son lo que prometieron (esta es verdad, ¿no?) ni KI, ni Cruis n' USA, ni el de la Guerra de las galaxias son excepcionales, buenos nomás, exceptuando al plomero cornudo, (lo odio, lo admito), pero el Super Mario 67 es... es... (me cuesta), increíble (pero no mejor que mi favorito, el Tom Raider, además Lara Croft está fuertísima).
Trucos:
Playstation - **Tomb Raider** (armas al máximo) - en el juego, poné pausa y presioná L1, Δ, R2, L2, L2, R2, 0, L1. Si lo hacés bien, vas a escuchar a Lara (¡!)
Fórmula 1 - poné todos los códigos en la pantalla de práctica- calificación-carrera, después de poner el código apretá select y mantené.
Pista extra: ← O O Δ Δ O ↑ →
Modo Buggy: → ↑ triángulo, ← ↑ , Δ
Pista de lava: O ↑ → → O X
Contra: Legacy up War (poné los códigos en la pantalla del título).
Continues ilimitados: L2, R2, L1, R1 ← → ← →
Selecc de arma: L2, R2, L1, L2 ↑ ↓ ↓ ↑
Saturn
Legend of Oasis: poné el selector de armas (con Z) presioná X y sin soltarlo, va a aparecer un "doble" tuyo, que podés manejar con el 2° control, para sacarlo repetí la operación.
Virtua Fighter Kids:
Modo alambre: mantené L desde que elegís un personaje hasta empieza la pelea.
Gold Dural: ↓ ↑ ← → + A (en selección de personajes)
Black Fire: poné los códigos en la pantalla de presentación)
Todas las secuencias de video: Z A Z A B A B Y C A C A
Skeleton Warriors (con el juego pausado)
Vidas infinitas: B A ↓ B A ← ↓ → y ↑
Invencibilidad: C → A Z Y ← A → ↓ B A B Y
Cristales infinitos: ← A Z Y C → A B B Y ↓ A ↓ Y
Al terminar los trucos sacá la pausa (obvio).
Bueno, terminando esta carta, quería pedirle a cualquier gamemaníaco que le guste escribir, me escriba, no es un club ni nada, es sólo para cambiar información, trucos y cambiar juegos, ¿por qué no? Mi dirección es Brasil 532, CP (8332), Gral. Roca, (Río Negro), ¡Ah!, tengo una Saturno, con juegos originales y copias, (tengo juegos muy interesantes para cambiar, como Shining Wildom, Legend of Oasis o el Panzer Zurí (original).
Bueno, me despido con un gran abrazo gamemaníaco deseándoles lo mejor y, a todos los gamemaníacos/as del país ¡aguante Boca, Sega y Lara Croft, long life to the videogames!
¡Forever! Fin.

Nicolás Fernández
Gral. Roca - Río Negro

Querida Banda de Action:
Soy Agustín Scoponi (nuevamente) para agradecerle a Uds. el maravilloso regalo del CD FX. Está recontrabueno, pero no le agarro bien la mano al teclado y le pedí a papá que me compre un joystick. Bueno volviendo a lo nuestro, le voy a pasar unos password de **Time Commando** para la ***PlayStation.***

Imperio Romano	JHBEYRLI
Edad Media Japón	HOBATPFW
Edad Media Europ	LKMVMGHO
Conquistadores	UXVBWXGZ
Salvaje Oeste	VVOXETGR
Guerra Moderna	HWNOQWFI
Futuro	DMSQKDEB
Más allá del tiempo	GYEWQLDV

Desearía que, si alguno tiene algo para el Sampras Extreme Tennis me lo pase. Quiero avisar que vendo la Genesis (Sega original) con la caja, los manuales y el joystick (3 botones, original). Está todo en excelente estado. También dos joysticks de 6 botones con sus cajas.
Tengo también para vender 42 juegos para Genesis originales con sus respectivos manuales y en un excelente estado. Algunos títulos, por decir, son: Mortal Kombat I, II, III, Super SF y SFII, Fatal Fury 2, Fifa Urben Strike, Shaq Fu, Sonic 1, 2 y Spinball, ATP Tour Tennis, Eternal Champion, Out Run, X-Men, Maximun Carnage, Street of Rage 2, etc. El que esté interesado el aviso que los juegos los vendo de a 5 juntos y los precios van de los 20 a 35 pesos, depende del juego. La máquina la vendo en **$55** con Jungle Book y Bubsy 2 (estos dos juegos son copia) y los demás joystick los vendo a $10 cada uno. Bueno me despido de la genial y siempre bien ponderada Action, sigan así que son unos MASTERS. Abrazos y hasta la próxima carta. Mi Tel. 8329203, pregunten por mí o por mi papá

Agustín Scoponi
Capital

Estimados amigos de Action:
Me llamo Santiago Caravaglia (mis amigos me dicen Gargy) y, sin más preámbulos les mando todos los trucos de Mortal Kombat 3 Ultimate, que aún no han sido expuestos en la revista.
Mortal Kombat 3 Ultimate ***(Sega)***
Brutalities
Rain: XXBCZBCZBXA
Scorpion: XXBZZCZXXAX
Smoke: XXBCZXZXZAC
Ermac: XXABZCBXACZ
Sub-Zero: XCZAXZZXXAX
Kabal: XBCCZAAAXAA
Old Sub-Zero: XAXBCCZZAXA
Reptile: XBZZBXACCBA
Sindel: XBCBCZBZZCBA
Liu Kang: XAXBCZCZAAX
Noob Saibot: XCABCZXABCZ
Kitana: XXBZBCBABXB
Mileena: XAAXBZCZBXA
Jade: XCXAZZCBBXZ
Jax: XXXBAXXXBAX
Sonya; XCBXCBXABZC
Sektor: XXBBZZCCAAX
Shang Tsung: XBBBCXAABBB
Kano: XABAXBZCBZCC
Kung Lao: XACZBXACZBX
Stryker: XAZCXAZCXCC
Smoke (robot): XCCZBBAAXBB
Nightwolf: XXZCCBAAXZ
Bug: comenzá en el modo 2 on 2 Kombat, y elegí del player 1 las dos veces Kano y del player 2, pri-

Cartas Gamemaníacas

mero cualquier personaje y después a Reptile o Smoke (ej: Noob Saibot y Reptile). Luego ganá el round 1 con noob Saibot y en el segundo round, Kano le tiene que pegar hasta dejarlo en danger. Luego hacé invisible a Smoke/reptile y que Kano le haga el Grab Ashake (↓ e →), así saldrá Noob Saibot con los colores alterados. Probá con otros personajes. Atención: el bug se desactiva al hacer las magias.

MK3 ***(Sega)*****:**

este bug sólo funciona en las pantallas Subway, Soul Chamber y The Bank. En Start /Options, hacé el Killer Code (A izq. A arr C der A izq A arr) y activá a Smoke, y luego en la pelea el jugador que lo eligió debe hacerlo invisible (arriba x 3 RUN) y pegarle un gancho al contrincante, para mandarlo a arriba. Ahora al ejecutar el arpón, fatality o friendship, saldrán diferentes colores, de acuerdo con la pantalla que hayas elegido.

UMK3 ***(Snes)*****:**

si pensaste que Sheeva no estaba en el juego, ¡te equivocaste fulero, brother! Con este bug podrás jugar con ella (aunque un poco rara).

En la pantalla de Start/Options, mantené apretados L y R, luego presioná Start para que aparezca el modo tournament. Una vez que apareció... apareció, hacé random select (arriba + Start) en ambos controles. Si sale al E de endurance, el bug salió (si no intentá de nuevo). al empezar el torneo, ganá hasta llegar a la E que sería el Endurance, y será nada más ni nada menos que Sheeva Invisible. ¿Cómo sé que es Sheeva si es invisible?, fácil, su nombre aparece en la barra de poder. No podés hacer ningún poder especial o combo, sólo correr, pegar piñas y patadas. Este bug es una falla impresionante, ya que no sólo sacarás a Sheeva Invisible, sino que la pantalla subirá, bajará y se tildará muchas veces.

MK Trilogy ***(N64)***

Escogé a Chameleón

Elegí a cualqueira de los ninjas y antes de que empiece el combate, pulsá: atrás R1 R2 cuadrado triángulo. Si lo hicite bien, aparecerá Chameleon.

Viejos personajes:

Para jugar con Kano, Rayden, Jax, o Kung Lao de MK 1/2, posicionate con el cursor en el personaje y presioná Select hasta que aparezca el de la otra versión.

Accedé a la opción ?

Para acceder a la opción del interrogante, colocá el cursor sobre Game Configure. Apretar arriba y los 4 botones de L y R. Así accederás al interrogante, donde podrás elegir: 1 button fatalities, Instant Agresor, normal Boss Damege, Low damage y Health Recovery.

Jugá debajo de The Pit

Empezá el juego en el modo 2P y hacé el truco de level select (en la selección de personaje, poné el cursor sobre Sonya y mantené presionado arriba y luego pulsá Start. Se escuchará una explosión y temblará la pantalla. Luego de elegir el personaje, aparecerá un menú donde podrás elegir el escenario de batalla.

Elegí cualquier luchador y escenario The Pit. Luego de ganar, cuando aparezca Finish Him/Her, pegale un gancho para que lo tire y cuando esté cayendo frente a vos, saltá y conectale una patada o si estás con Scorpion el Arpón, sub-Zero el freeze, etc. Luego de pegarle un golpe caerá y quedará parado sobre los pinches y mareado, ahí sí estás con Sub-Zero, lanzale el freeze ground (↓ ↙ ←) para que quede congelado abajo, también se trabará la pantalla cuando tirás el arpón de Scorpion y luego la pantalla bajará a la zona de los pinches.

Final Doom ***(Playstation)***

Inmunidad y armas: comenzá el juego normal y detenelo, luego presioná: triángulo, triángulo, triángulo, L2, L2, R2, R1, cuadrado (todo el mapa).

Mapa de objetos: triángulo, triángulo, triángulo, L2, R2, L2, R2, R1, círculo.

God Mode: abajo, L2 cuadrado, R1, derecha L1, izquierda, círculo.

Free Stuff: X, triángulo L1, arriba, abajo R2 izquierda, izquierda.

Warp: derecha, izquierda, R2 R1 triángulo L1 círculo X.

Rayos X: L1 R2 L2 R1, derecha, triángulo, X.

Dragon Ball Z - The Legend ***(Saturn)***

35 personajes en SP Mode: normalmente para acceder al modo SP, tenés que terminarte el juego en la modalidad Z Campaign. Pero de esta manera es más fácil: pulsá y mantené apretado XYZ y Start en la pantalla de presentación.

Menú oculto de Sound Test: pulsá A en el menú de opciones y listo.

Desafío a cualquier gamemaníaco a dar vuelta **Zero Tolerance** sin perder ni una vida.

Santiago Garavaglia
Villa C. Paz - Córdoba

Me llamo Benjamín Amedo, tengo un Sega y 7 juegos. Quisiera saber si me pueden dar trucos para el **Toy Story** de ***Sega***, yo pienso que este juego está muy bueno y deberían hacer más como T.S. También tengo una queja con respecto a un truco que dieron en la revista Action Games Nº 59 sobre el **Primal Rage** de ***Sega*** en la sección Cartas Gamemaníacas y quisiera que me lo confirmaran, ya que el mismo no me funciona.

Aquí les mando unos trucos para el **Comix Zone** de ***Sega***, **Sonic** y para el **Beavis and Butt-Head**.

Comix Zone: el jukebox escruchá las músicas: 14, 15, 18, 13, 5, 1, 3, 18, 15, 6, vas a escuchar una voz que dice "ho yea", bueno, más o menos.

Beavis and Butt-Head: ingresá el password G 6 W k + x y r G k x Y c V N y vas a poder ir al concierto con todas las entradas. Para poder bailar con la banda "GUAR" tenés que: en burguerworld enfermarte (agarrar la rata), luego ir al hospital (entrar donde está la enfermera que no te deja pasar) entrar y agarrar la tijera.

En la casa agarrar el gato (con la caña de pescar y el chicle como carnada). Cuando ya tengas las tijeras y el gato, hacé lo siguiente: andá al concierto, pasá de largo la entrada, cerca del poste soltá el gato y seguí caminando, te encontrarás con unos cuantos tipos, llegarás a una puerta pintada de verde, entrá allí y vas a encontrar con otro tipo que te tira cosas, cortá una cuerda que está frente a ti y una bolsa caerá sobre él, después agarrá los disfraces (son un bollito negro al final del pasillo), cruzá la cortina y aparecerás bailando con el grupo.

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban, se elegirán algunos al azar, los que recibirán un premio sorpresa de Action Games.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5
(1034) Buenos Aires

Cartas Gamemaníacas

Sonic 1: en la pantalla donde dice Start, apretá abajo, arriba, atrás, adelante, mientras presionás A y luego apretá Start y así podrás elegir el nivel.

Benjamín Arnedo
Yerba Buena - Tucumán

Querida Action Game
Les escribo para decirles que la revista es muy buena y de paso para mandarles trucos de PC y Sega Genesis.

Doom 2 ***(PC)***
IDDQD: invencible IDFA: armas y municiones
IDKFA: llaves, armas y municiones
IDCLIP: te permite transpasar las paredes
IDCLEV + el número de nivel del 0 al 30, el 31 y 3° son niveles extras del Wolfenstein
Escribir
IDBEHOLD más
V - para ser invencible
S - para recargar la energía
I - para ser invisible
R - para tener uno traje antirradiactivo
L - para iluminar el sitio
IDCHOPPERS: te da la sierra eléctrica
IDDT: (en el mapa) para ingresar al mapa presionar tab; poniendo el truco una vez má, aparecerán todos los enemigos.

Halloween Harry ***(PC)***
Para recargar energía presionar las teclas BIG simultáneamente.
Presionar Control + Alt + Shift (derecha) + F12 y aparecerán las coordenadas arriba a la izquierda de la pantalla.

Raptor ***(PC)*** - (este truco sirve para la versión registrada solamente)
Salir al DOS y tipiar lo siguiente: SETS - HOST = CASTLE
Una vez hecho esto corremos el juego y en la pantalla de registro veremos que aparece el mensaje "GOD mode enabled", gracias a este truco obtendremos todas las armas posibles y dinero en efectivo.

TFX ***(PC)***
Mantener presionada la tecla control, mientras presionamos Enter tres veces; haciendo esto podremos volar adónde deseemos sin necesidad de entrenarnos.
Cuando nos quede poco combustible, presionar Alt + L, esto nos transportará a la pista más cercana.

Desert Strike ***(Mega)***
Para empezar con 5 helicópteros poner este password.
tqqqlom

Flashback ***(Mega)***
Claves

Normal	Experto
1: Falcon	1: Clio
2: Data	2: Acrtc
3: Milord	3: Blob
4: Quicky	4: Stun
5: Bijou	5: Mimilo
6: Bubble	6: Hector
7: Clip	

Diego Martino
La Plata - Bs. As.

¡Hola! Me llamo Mauro Andrés Gutiérrez. Tengo 11 años, les escribo a ustedes por una idea que se nos ocurrió a mi primo y a mí. Y quería contarles que somos dos gamemaníacos totales. Comencé a jugar a los videogames en la casa de Néstor Javier Montivero (mi primo), al Family Games, con juegos como Street Fighter II. Con el transcurso del tiempo, empezamos a alquilar la Sega (Mega Drive II) y también jugábamos en los arcades de una ciudad vecina (Villa Constitución).
Uno de mis juegos favoritos es Mortal Kombat (de Arcade y Sega), Battle Tods (Family Games) y me gustaba ver Couver Games los domingos en Cablevisión.
Espero que contesten mi carta y, si es posible, quisiera hacerme socio gratis para los sorteos, además me gustaría que elijan mi carta para que la publiquen porque les mando algunos trucos nuevos.

Mortal Kombat ***Sega Genesis***
Shang Tsung
Flame Skull (1) ← ← X
Flame Skull (2) ← ← → X
Flame Skull (3) ← ← → → X
Hell Fire → ← ← C
Algunas transformaciones
Sektor: ↓ → ← run (Y) Kano: → ← → B
Jax: → → ↓ A Cyrax: BBBB
Night Wolf: ↑ ↑ (rápido)
Sub-Zero: → ↓ → X
Poderes:
Jax:
Arm missile: ← → X
Double arm missile: → → ← ← X
Dash Punch: → → Z Gotcha: → → A
Kano:
Knife uppercut: ↓ → X Knife Throw: ↓ ← X
Sonya: ↓ → A (Energy Rings)
Square Punch: → ← X LEG Throw: ↓ AB (juntos)
Sub-Zero:
Freeze: e AIce Shower: e X
Slide: ← B y C Ice Clone: ↓ ← A
Cyrax:
Green Net: ← ← C Teleport: → ↓ B
Sektor:
Missile: → → A Ho Ming Missile: → ↓ ← X
Passwords de World Soccer Cup (Family Game
Ultimo partido: INIFKHAEG
Gracias y saludos de nuestra parte.

Mauro A. Gutierrez
San Nicolás - Bs. As.

Hola amigos de Action Games:
Me llamo Nelson Baigorria y les escribo de Cutral-Có, provincia de Neuquén. La revista es muy completa. Excelente.
Bueno, lo que necesito es información de un juego que salió a mediados de los ochenta para ***Arcade***, el nombre por el que se lo conoce es **Rigar**. Cuando ponías la ficha se escuchaba el sonido de un trueno. Tenía dos funciones tiro y salto, es de veintisiete faces. El tipo al comenzar el juego tenía un círculo normal que lo disparaba hacia los dos costados y en medio círculo, esto salía haciendo la palanca hacia arriba, al pulsar el disparo.
En la parte de abajo de la pantalla aparecían cinco cuadrados, que durante el juego apararecían los poderes; por ejemplo, estaba la corona, al agarrarla agrandaba el círculo. La estrella daba más alcance. El sol daba al círculo salida vertical. El tigre era para cuando saltabas y caías sobre un enemigo, lo destruías, teniendo estos cuatro poderes y agarrar la cruz, daba un escudo por un minuto y ciento sesenta puntos. En la face trece, no recuerdo bien, en esa face disparando en el cielo, algunas veces caía un millón.
Cuando terminaba el tiempo para pasar a la próxima fase aparecía en la derecha, siempre igual. Cuando moría el tipo lo llevaba una cosa con una forma parecida a la muerte, algo parecido.
Lo que necesito es saber si este juego sale para algún sistema y si es exactamente igual o hay alguna diferencia.
Necesito trucos para ser invisibles o pasar de fase en estos juegos: Super Nes, Batman Returns, Batman Forever, Knights of the round o conocido como El Rey Arturo. Invencibilidad Rival Turf.
Super Air Diver - truco para que no se acabe el combustible y tener todas las armas o algunos juegos de aviones.
Para ***Sega*** - trucos para ser invencible o pasar de fase. **Vectorman II - Batman Forever**.

Me despido con un abrazo para los amigos de Action Games y espero haber sido claro con los pedidos.
Chau. Aguante Action Games.

Nelson Baigorria
Cutral-Có - Neuquén

Soy Rodrigo N. Alvarez y les robo un espacio para lo siguiente.
Vendo - Super Nintendo: completo c/caja, manual en castellano, 1 año, cables p/audio video,.
Cartucho - Super Mario World $140.
TV color Drean 16" c/control remoto, poco uso, buen estado, ant. 10 años $120.
Llamar de lunes a viernes después de 18:30 hs. al 020-54455

Rodrigo N. Alvarez
Bs. As.

Estimados amigos de Action Games:
Antes que nada, les comento que tengo 14 años, poseo un Sega Megadrive y los siguientes juegos: Fifa Soccer, Toy Story, Zool, Aeroblasters, Castle of Illusion, Boy Soccer Team 3, World Trophy Soccer, Prince of Persia, Mortal Kombat, NHL 96, Fifa 96, International Superstar Soccer Deluxe, Valis, Beavis and Buth-Head, Strider Returns, Ren and Stimpy, Fantasía, golden Axe 3, Out of this World, Streets of Rage 2, David Crane's Amazing Tennis y un Nintendo con muchos juegos.
También les comento que terminé más de 120 juegos entre Nintendo, Super Nintendo, Megadrive, 3DO, Playstation y Arcades.
Como podrán observar, soy un gamemaníaco con locura y amo a Action Games.
¡Ah! Si algún chico necesita trucos para cualquiera de los juegos que poseo, puede escribirme.
Estocolmo 1280 - I. Casanova (1865) Bs. As.
Respuestas
1) Para Maximiliano Moyano
International Superstar Soccer - te paso una pequeña maña para este juego. Al empezar, dirigite a opciones y desactivá la opción de faltas. Al empezar a jugar, si rematás al arco y el arquero ataja la pelota, rápidamente corré hacia él y ejecutale una barrida; el arquero, al ser golpeado, soltará el balón, con lo cual vos podés tomarlo y dirigirte sin problemas a la portería vacía.
2) Para Leandro Ferraro - **Ristar** - No, no hay más trucos, aparte de los passwords.
3) **Road Rash 2** - Creo que tu cartucho es trucho.
Trucos
Boy Soccer Team 3 - Mando todos los passwords, ya que muchos chicos tienen problemas con este juego.
National Tournament
AL555 - 555AE - AQAAA - AAAAA - AAAAA - AAPSA
AP555 - 555AE - BAAAA - AAAAA - AAAAA - AAPWA
AT555 - 555AE - BRAAA - ACAAA - AAAAA - AABOA
AX555 - 555AE - CBAAA - ACAiQ - AAAAA - AADAA
A1555 - 555AE - CRAAA - ACAJA - AAAAA - AADGA
BD555 - 555AE - DDAAA - ACAJQ - AAAAA - AAFOA
Tecmo Cup
B1555 - 555AE - DRAAA - AAAAA - AAAAA - AABWA
CD555 - 555AE - EDAAA - AAEAA - AAAAA - AAD4A
CL555 - 555AE - EUAAA - ACEiA - AAAAA - AAHEA
CP555 - 555AE - FEAAA - ACEiA - AAAAA - AAHiA
CT555 - 555AE - FVAAA - ACEiA - AAAAA - AAiMA
Tournament Leabue
CUQP5 - 555AE - GGAAA - ACEiA - AAAAA - AALSA
CYQDD - 555AE - GWAAA - ACEiQ - AAAAA - AAO2A
CZQDC - iP5AE - HGAAA - AEEiQ - AAAAA - AACEA
DAQDC - iJRAE - HWAAA - AEEiQ - AAAAA - AAFM5
Spot Goes to Hollywood
Probá los siguientes passwords
FYVR54P7 - NBWPTYYJ - FiXNUZGU - J6EPZK4Z - HY533SOZ - iZADPO5J - 38iWNHMN - LZPPTB7P - HQ7MURBW - BAF-73Ki4 - 4LMX8DN8 - HAGLiR7Q - PB6PZS3Y
World of Illusion - passwords
GOOFY - PLUTO - DONALD - MICKEY
DONALD - CABALLO - GODFY - MICKEY
PLUTO - TIO RICO - CABALLO - MINNIE
CABALLO - GOOFY - PATA - PLUTO
TIO RICO - MINNIE - GOOFY - PATA
Prince of Persia
Detené el juego en cualquier momento e ingresá en alguno de los siguientes códigos según el efecto deseado.
CACBBACC - rellena tu energía
AABACAAC - abre las puertas automáticamente
ABACCCACB - hace totalmente invisible la pantalla
BAABCBBB - provoca un terremoto
ABABCCACB - acaba con los guardias
True Lies - passwords
BGGRKT - continues infinitos
BGLVS - vidas infinitas
BGGRLY - energía ilimitada
BGWPNS - todas las armas
MNCHT - level select
CRDTS - ver los créditos
SHTGN - empezar con la Itaka
(nota: se puede utilizar más de uno a la vez. Lo copado es utilizarlos a todos.)
Estos son algunos de los trucos que conozco. Los demás fueron enviados en las cartas anteriores, las cuales no fueron publicadas.

Hernán Jorge Kralj
I. Casanova - Bs. As.

Me llamo Leandro, tengo 14 años y tengo un Sega con solamente dos juegos: uno es de pool Minnesota Fats pool leyend, y el otro es el famoso Mortal Kombat 3. Les escribo para mandar algunos trucos para ***Sega.***
Toy Story - elegí el nivel: en la pantalla de presentación, apretá A, B, derecha, A, C, A, abajo, A, B derecha, A. Empezá el juego normalmente y poné pausa. Apretá el A durante la pausa y pasás al nivel que sigue.
B. O.B. el androide - passwords
Area 1: 743690
Area 2: 103928
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376
Comix Zone - Invencibilidad: andá a options y poné Jukebox. Después, apretando el botón C, escuchá las siguientes canciones: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Si escuchaste una voz, el truco salió bien. Ahora comenzá el juego y listo, sos invencible.
También quería mandar un desafío
Desafío a cualquier chico/a que mande trucos para mi juego de pool.
Me despido diciéndoles que es la revista más espectacular de todas las que hay.
PD: un saludo muy grande a mi cuñado Ariel que es un capo total. Aguante Metallica y Los Piojos.

Leandro David Núñez
Bs. As.

Hola, qué tal gamemaníacos, cómo van los trucos. Aquí les mando password para super campeones de **Mega.**
Bulls: DH555 555AY AAAAA

Cartas Gamemaníacas

AAAAA AAAAA AABJ
Royals: F5555 555AY DAAAA
AAAAA AAAAA AADB
Germany Jrs. I5555 555AY IQAAA
AAAAA AAAAA AAFG
En estos passwords no es necesario poner la última letra en el último casillero, las letras del 1° 2° casillero son número 5, no son letras eses.
Ahora brutalities para ***Mega***
Liu Kang: XAXBCZCZAAX
Kung Lao: XACZBXACZBX
Scorpion: XXBZZCZXXAY
Classic Sub-Zero: XAXBCCZZAXA
Kano: XABAXBZCBZC
Sindel: XBCBCZBZCBA
Sektor: XXBBZZCCAAX
Jax: XXXBAXXXBAX
Mileena: XAAXBZCZBXA
Striker; XAZCXACZXCC
Rain: XXBCZBCZBXA
Human Smoke: XXBCZXZXZAC
Kitana: XXBZBCBABXB
Sonya: XCBXCBXABZC
New Sub-Zero: XCZAXZZXXAX
Night wolf: XXZCCBBAAXZ
Shang Tsung; XBBBCBAABBB
Ermac: XXABZCBXACZ
Jade: XCXAZZCBBXZ
Cyrax: XZXZZXZXZCA
Cybers rooke: XCCZBBAAXBB
Reptile: XBZZBXACCBA
Kabal: XBCCCZAAAXA
Noob Saibot: XCABCZXABCZ
Si alguna brutalities de algunos personajes no sale, entonces tenés que presionar los botones más rápido para algunos personajes y más lentos para otros, para acceder al cheat en UMK3 tenés que presionar normalmente la secuencia AC ↑ B ↑ B A ↓ en la pantalla de Start options con la palabra Start iluminada sin entrar a options, si se entra a options para modificar los controles y dificultad, el cheat se hace cuando salgas con la palabra options iluminada.
Para transformarse en Human Smoke tenés que elegir a CyberSmoke y antes de que comience el 1° o 2° round tenés que presionar XYZB al mismo tiempo hasta que se transforme, no hace falta presionar el direccional.
Combo de Rain
Combo 1: Telekinetic fireball (↓ → HP) y lo elevás arriba de Rain, luego conectás 2HP, telekinetic fireball, lo elevás otra vez, conectás 2HP y ejecutá el movimiento del rayo (← ← HP). Hasta que el CPU deje de respirar. Sólo funciona con el CPU, de 2 jugadores se puede bloquear.
Combo 2: Telekinetic Fireball, lo elevás arriba de Rain le conectás 2 HP, Telekinetic Fireball, lo elevás de vuelta, termina con Round house Kick y reventalo con un uppercut o le das 1 HP y una patada lista, si no te sale, simplemente le das un uppercut.
Para hacer estos combos tenés que tener una gran sincronización.
Bug con Sektor, ingresá al Killer Kodes y poné lo que quieras, ya sea fatalities, friendship o lo que quieras, entonces elegís a Sektor y a cualquier otro luchador, menos Motaro y Shao Khan. Sektor deberá perder los 2 round y en el segundo tiene que quedar en danger y entonces Sektor tiene que lanzar el misil rastreador y el otro luchador tiene que golpear a Sektor para que el CPU diga finish him y apretar el botón de lo que hayamos puesto en el killer, entonces la pantalla se pondrá negra y podremos hacer lo que queramos con Sektor hasta un tiempo determinado, también funciona en MK3.
Bug con Reptile, también tenés que poner fatalities donde quieras en el Killer, elegir a Reptile en un player y cualquiera en otro, hacer el código del Extra Time Fatality que todos ya deben saber ganar con Reptile y cuando diga Finish him o her, debés ir a una esquina y lanzar la slow force ball, ir corriendo y calcular la distancia de fatality y apretar el botón y verán lo que sucede.
Espero que les gusten los trucos y brutalities, por ahora me despido. Saludo atte. a todos. Chau.
Es mi primera carta, publíquenla, por favor.

KYO
Villa Regina - Río Negro

Querida Action Games:
Mi nombre es Pablo Gallotta y vivo en Lanús Este. Está demás decir que la revista me encanta aunque la colecciono desde setiembre de 1996. Mandé como diez cartas pero me publicaron sólo una.
Quiero decirles que el CD FXFight que regalaron en el número de abril es excelente, aunque siempre llego a Rygil y me c. a palos. Aunque el precio de la revista aumentó, las hojas son más duras y no se arrugan.
Quisiera mandar unos desafíos para ***PC***.
1 - **Sherlos Holmes 2 - The case of the Rose Tatoo**: ¿qué tengo que hacer después de ir a la policía, al club y al hospital (nada puedo hacer en cualquiera de esos lugares).
2 - **Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle:** ¿cómo hago para agarrar al gato con la raya blanca en el lomo (en el futuro)?, sé que se lo tengo que dar a Zed Edison, así sale corriendo y lo persigue el tentáculo cazador. Probé usando todos los ítems que se puedan mandar a Laverne pero nada funciona.
3 - **The Dig**: ¿cómo y dónde consigo la última placa metálica?
4 - **Prisioner of Ice:** ¿cómo y dónde agarro la piedra MNAR?
5 - **Secreto del Templario:** ¿qué hago después de agarrar los dos extintores?
Y ahora algunos trucos:
1 - **MK2** ***(Mega)***: Test mode: AT, AB, AT, AD, AB, AD, AT, AT, AD, AD
2 - **MK2** ***(PC)*****:** Test Mode: en los créditos, apretár A, I, C, U, L, E, D, S, S, U, L
3 - **X-Men Clone Wars** ***(Mega)***; para tener 99 vidas hacé pausa y poné AB y C, AR, AT, AR, AD, AD, C y sacá la pausa.
Por favor, publiquen esta carta ya que tiene los desafíos más importantes y un saludo a todos los gamemaníacos y aguanten los videogames.
Me gustaría hacerme socio, pero no sé cómo.

Pablo Gallotta
Bs. As.

Hola! De nuevo, Banda de Action, soy yo, Andrés Politti, y les digo que me compré un ***Playstation*** y tengo 4 juegos y les mando trucos:
Mechwarrior 2 - passwords
Fase 2 - L#00AY0+UL
Fase 3 - 0/00AY++#T
Fase 4 - T#00A<++<*
Fase 5 - T/00AYZ+UX
Fase 6 - #000AY>4+Z
Fase 7 - T000/YX4+Z
Fase 8 - #x00/Y440Z
Fase 9 - TX00/YZ4T<
Junto a esta carta, mando el cupón para hacerme socio y una historieta.

Andrés Politti
Armstrong - Santa Fe

Querida Action Games:
Les escribo para pedirles passwords para **Buba'N Stix** y quisiera saber si hay un truco para **Sonic The Hedge Hog Spin Ball** (si podría ser para pasar de niveles).
Aquí tienen trucos para ***Mega*** (y algunos passwords)
Champions World Class Soccer
Passwords
2ª part: SGCCBBCBB
3ª part: CLCCFBCFB
Oct. de final: 3QCCFFCFF

Cartas Gamemaníacas

Oct. de final: 4VCCFFCFF
Semifinal: 9ZCCFFCFF
Final: !3CCFFCFF

Road Rash 3
Supermoto
N5G9 QV0F

Power Athlete 2
Passwords
1; WBY OZDB SON
2: WBY E4DO UZ1
4: H3V 79TK B1V
5: IV5 M9TY 616
6: IV5 Z9JZ RH7
7: QYV 69J9 D97

Tiny Toons all Stars
Passwords

1 BASTER	BASTER	BASTER	BASTER
2 PLUCKY	MAX	ELVIRA	BASTER
3 ELVIRA	BABSY	HAMTON	PLUDKY
4 BABSY	BASTER	MAX	ELVIRA
5 BASTER	HAMTON	DIZZY	MAX
6 ELVIRA	PLUCKY	BABSY	HAMTON
7 PLUCKY	ELVIRA	MAX	BABSY
8 MAX	BABSY	BASTER	MAX

Tiny Toons
Passwords

1 TRBW	HKLL	LDBQ	HGLL	LDDV
2 HNBQ	HQKL	LLBW	HZGO	LLVN
3 PZBQ	HWBL	LLBW	HZKL	LLNN
4 ZRBW	HQBK	DDBW	HZBG	LDTT
5 XNBQ	HQBW	KLBQ	HZBW	GLPH
6 PZBQ	HQBW	ZDBQ	HZBQ	KLJH
7 KJBW	HWBQ	ZKBQ	HZBQ	ZGVT
8 QJBW	HQBW	ZKBQ	HZBQ	ZGVT
9 KXZB	TXBQ	ZDZB	TXBQ	KDTN

Sonic 2
Selección de pantalla
En options, en sound test power canción 17, B, canción 65, B, canción 9, B, canción 19, B. Luego apretar A y start.

Sonic 3
Selección de pantalla
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ después ir a sound test.

Tin Head
Passwords

2-1	PSYCHE
3-1	QUARKS
1-2	PHOTON
2-2	SATURN
3-2	VECTOR
1-3	COSMOS
2-3	GLUONS
3-3	PARITY
1-4	ESCHER
2-4	NEWTON
3-4	PASCAL

Atentamente.

Ariel A. Aslanian
Bs. As.

Hola, mi nombre es Alfredo y tengo un ***Sega Genesis*** con tres juegos (MK3, UMK3 y Fifa 97). Esta es la primera carta que mando y espero que no sea la última.
Tengo un desafío y un par de consejos para la revista.
Acá va el desafío?
Sega Genesis **- La Fifa 97** ¿tiene algún truco? Si tiene, ¿cómo es?
Y acá los consejos?
1) El papel de la revista está bien pero sus tapas quedarían mejor con un papel más resistente; o sino como la Action Games año 5, Nº 58.
2) Las fotos de los juegos que aparecen en la revista se ven algo borrosas y esto desperdicia la calidad del juego.
3) También me crucé con bastantes errores de imprenta y esto confunde a los lectores de Action Games.
Y quería preguntar: ¿cómo me hago socio?, por las dudas les mando los datos.
Nombre y apellido: Alfredo Daniel Ferretti
Nº de documento: 28.528.382 Fecha de nacimiento: 25/2/1981
Dirección: Paéz 1363 Localidad: San Justo, Bs. As.
País: Argentina Teléfono: 651-0877
Bueno basta de charlas y vamos a los trucos.
Querés unas peleas distintas en el **MK3** (todos estos códigos se ponen después de elegir los luchadores), todos de ***Sega***.
987 - 123 = desaparecen las barras de energía
460 - 460 = cambia de luchador durante la pelea
020 - 020 = desactiva la defensa
642 - 468 = jugar al space invaders
667 - 000 = sin tiempo
Zero: the kamikaze Squirrel (estos códigos hacelos cuando pasás el juego)
Selección de nivel: AC → AB
Energía infinita: B ↑ BBA
estrellas infinitas: ↓ AB
Todos estos trucos que mando tienen la garantía de que ya fueron probados por mí y todos funcionan.
Bueno, me despido, pero la próxima carta seguiré con los trucos de Sega y un truco inédito del **Killer Instinct** de ***arcade***.
PD: No les voy a pedir, como todos, que publiquen mi carta, pero sí que la tomen en cuenta y pido perdón por la letra y por los errores que me debo haber comido. Hasta la próxima.

Alfredo Daniel Ferretti
Bs. As.

Hola, Action Games
Soy Luis. Quería decir que la revista está muy pero muy buena. In my house poseo un Sega con 24 juegos: Dragon Ball Z, Fifa International Soccer, Mortal Kombat 1, 2, 3 y el Ultimate, Sonic 1, 2, 3 y Knuckles, Eternal Champions, Desert Strike, Earth Worm Jim, Joe & Mac, True Lies, T2 The Arcade Game, Boogerman, Batman and Robin, NBA Jam T. E., Animaniacs, Michael Jackson (Moonwalker), Skitchin, 4 en 1 (Tinny Toons, Pro moves Soccer, Sunset Riders y Robocop 3) Y por último de Sega Justice League.
Además tengo un Family con un solo cartucho, el de los Campeones 2.
También tengo un Super Nintendo con tres juegos: Gradius 3, Doom Troopers y Letal enforcers + Pistola. Y por último que hace muy poco me compré una PC (CD-ROM) con los juegos de NBA Live 97, Time Commando, Magic Carpet 2, Crusader y aparte 3 compact de Michael Jackson.
Esto fue todo lo que tengo, ahora vayamos a los trucos.
SNes
College Slam - embocadas - En la pantalla de today's match-up apretá repetidamente ↑ ↓ durante 5 segundos y después apretá cualquier botón.
Remolino - En la misma pantalla hacé que el controlador gire 360° en le sentido de las agujas de un reloj.
Sega **- True Lies** - Les doy los passwords más importantes de este juego
BGLVS: para vidas infinitas
BGGRLY: para enería ilimitada
BGWPNS: para comenzar con todas las armas
MNCHT: para seleccionar nivel
PC (CD-ROM)
Sega Rally Championship
Corre con el Lancia Stractos - en la pantalla de selección de modos (arcade, time attack, etc.) presioná en tu teclado los botones en orden exacto: XYZYX. Seleccioná time attack, con el botón que siempre usás para seleccionar.
Pista nueva - en la misma pantalla iluminá time attack y sujetá los botones de tu teclado X e Y y después presioná el botón para elelgir, elegí tu auto y aparecerá una pista nueva.

Cartas Gamemaníacas

Controla el zoom - cuando das replay podés controlar el zoom con los botones de acelerar, frenar y los cursores.
Esto fue todo, hasta la próxima.
PD: Aguante Action Games, Atorrantes, San Lorenzo. Aguante Michael Jackson. Oooo...

Luis Alberto Patiño
Bs. As.

ction Games:
Me llamo Sebastián Keuchkarián, tengo 13 años y so y de Montevideo, Uruguay.
Ahora voy a aprovechar para mandarles un truco.
Mortal Kombat 2 *(Mega)* - con este bug lograrás: a) más tiempo para las fatalitis, b) fatalitis trucadas.
1) Hacé test modes (izq., ab., izq., der., ab., der., izq., izq., der., der.)
Background 2 (o cualquiera que no sea off), y después elegí Oooh, Naty!
2) Empezá el game y elegí a Shang Tsung y, el segundo jugador, a cualquier otro.
3) Ganá el primer round y en el segundo transformate en Jonny Cage y después tirá muchas bolas altas hasta que sólo aparezca una (con esto desactivás la sangre).
4) Cuando te vuelvas a transformar en Shang Tsung comenzá a pegarle hasta que su energía llegue a Danger.
5) Transformate en el luchador que quieras para hacer la fatality.
6) Pegale el último golpe para sacar el danguer (el luchador quedará mareado, pero no dirá finish him-/her) de ahí en adelante dispondrás de todo el tiempo que quieras para hacer la fatality y además la fatality saldrá trucada.
Efectos en las fatalitis: a) sin sangre, b) si lo decapitás, la cabeza desaparece en el aire y muchos más trucos.
Nota: después de haber hecho la fatality el juego se para.
Ahora quisiera hacerles una pregunta, ¿cómo hago para sacar a Smoke humano en el juego UMK3 ya que con el control de 3 botones hago el truco y no me sale?
Bueno, ahora me despido. Un saludo a Fabián y a la colo.
PD: por favor, publiquen mi carta.

Sebastián Keuchkarián
Montevideo - Uruguay

Hola, Action Games
Me llamo Sergio Fabricio Pereyra y tengo 16 años, vivo en Manuel Alberti. Tengo un Sega y es la tercera carta que les escribo. Les mando muchos trucos de ***Sega***.
Passwords
Zero Tolerance
Pantalla 11: XvaujeZ3j (final)
Pantalla 11: OLBeCtdFk
Pantalla 20: dFKgv/av5
Pantalla 30: BUpowrX70
Batman Forever
Batma: flash pellet → A, electric pallet → ↓ C, smoke pallet → ↓ B bat bola ↓ ↓ ↓ A
Robin: electro pro → A dart → ↓ C, smoke pallet → ↓ B wrist rivets → ↓ A
Urban Strike
11 vidas: YLJFLP7CNJF
15 vidas: (y nivel 3) 9G6T9BR653V
nivel 4: L6TC6745HX3
nivel 5: NWR37zHLMTF
nivel 6: NW63XZHLM69
nivel 7: L6TZHD3PFZ7
nivel 8: GP4KLD3PFZV
passwords perdidos: CD7CBR3XBbP - GPTH674FB6P
Bueno, espero que los disfruten. Quiero decir que compro a $20 el cartucho **Micro Machines 96** y vendo al mismo precio el cartucho de Hockey sobre hielo **Wayne Greteky and Nalpa all stars**. Mi teléfono es (0320)91472. Y pasen los trucos de El Weapon Lord.
Bueno, viva Action, rock and roll y River.
¡Chau! Pásenme la carta, plis.

Sergio Fabricio Pereyra
Los Olivos - Bs. As.

Amigos de Action:
¡Hola!, mi nombre es Carlos Caramás y vivo en La Calera, en la provincia de Córdoba, tengo 16 años y un Sega Genesis con los siguientes juegos: UMK3, Tiny Toon all Stars, Tecmo cup (Los Campeones), 1996 Atlanta Olympic Games, Fifa 97, NBA Hang Time, The Adventures of Batman & Robin, Flashback, World of Illusion, Dragon Ball Z, Bankers, Revolution X, Street Racer, Sonic & Knuckles, Earth Worm Jim, NBA Live 97 e International Super Star Soccer Deluxe. Aquí les envío algunos passwods y trucos:
Los Campeones - *Sega Genesis*
National Tournament

1er juego	A5555	555AY	APAAA
	AAAGQ	AAAAA	AAP4A
Amistoso	A5555	555AY	A5AAA
	AAAHR	AAAAA	AABEA
2º juego	B5555	555AY	BPAAA
	AAAHR	AAAAA	AABWA
3er juego	B5555	555AY	B5AAA
	AAAHR	AAAAA	AABYA
4º juego	B5555	555AY	CPAAA
	AAAHS	AAAAA	AAC0A
5º juego	B5555	555AY	C5AAA
	AAAHT	AAAAA	AAD2A
Final	B5555	555AY	DPAAA
	AAAHU	AAAAA	AAE4A

Visiting Game Abroad

1er juego	D5555	555AY	D3AAA
	AAAAA	AAAAA	AAPCA
2º juego	D5555	555AY	ENAAA
	AAAGQ	AAAAA	AAP4A
3er. juego	D5555	555AY	E5AAA
	AAAOQ	AAAAA	AADAA
4º juego	D5555	555AY	FPAAA
	AAAXA	AAAAA	AAEEA

Tecmo Cup - Preliminary League

argentina	D5555	555AY	F5AAA
	AAA5Q	AAABA	AAFKA
Inglaterra	D3YP	555AY	GPAAA
	AABHQ	AAACA	AANQA
Francia	D3YJB	555AY	G5AAI
	AABPQ	AAADA	AAHYA
USA	E3YJB	AH5AY	HPAAI
	AABXQ	AAEAA	AABOA

Quarter - Final

Italia	E3YJB	ABAAY	H5AAI
	BAB5Q	AAAFA	AAEWA

Semi final

Brasil	E3YJB	ABAAY	IPAAQ
	BACHQ	AAAGA	AAF2A

Final

Alemania	F3YJB	ABAAY	I5CAQ
	BACHQ	AAAGA	AAGQA

Estos son todos los encuentros del game, con estos passwords, los partidos serán una victoria asegurada. Sólo el amistoso contra Hamburg será casi imposible. Yo me harté de jugarlo y sólo gané una vez por penales, no vale la pena esforzarse, pues el juego no cambiará para nada.
International Super Star Soccer Deluxe - partidas contra los All stars
Con Brasil %X ↓ 3G →-
Con Italia R ↑ Y !q JS
Estos passwords se obtienen al ganar los 70 partidos del World Series (35 en cada temporada).
NBA Hang Time - códigos
Todos se ejecutan en Tonight Match UP.
Power Up Turbo: 464
Roof Top Court: ← 220

Dragon Ball Z
En el momento que te hagan un súper y la pantalla se dirija hacia el personaje que usás marcá rápido y varias veces tu súper. Si fuiste demasiado rápido, le habrás devuelto el poder.
Espero que estos trucos y passwords hayan sido útiles para quienes tienen estos juegos. Si algún gamemaníaco quiere contactarse e intercambiar trucos, mi teléfono es (0543)67578. ¡Bye!

Carlos A. Caramés
La Calera - Córdoba

Banda de Action Games:
Me llamo Marco Trombetta, tengo 11 años y vivo en San Andrés de Giles.
Ahora quiero pedirles algunos trucos: para el Cut Troat Island, para el Super Air Wolf, para el Chose H.QII y para el Super Hang-on, trucos no estrategias ni passwords.
Vamos a los trucos.
1) ***Mega*** - **Vectorman 1**: empezá más adelante. Cuando dice Sega debajo del logo, saltá 12 veces y después 24 veces para arriba y van a caer letras, agarrá de 40 a 120 y fijate.
2) **MK II** - Test mode: ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →
3) **Super Krusty fun House**
nivel 3 password: Flanders
4) ***Snes*** - **Super Bomberman**
Bomberman chico: código 5656
SMK II
Tiempo para la fatality: en la selección de personajes, apretá ↑ ↑ ← ↑ ↓ + Select.
Eso es todo, les mando un abrazo y felices vacaciones. Felicitaciones por la revista.

Marco A. Trombetta
Bs. As.

Hola Action Games. Yo soy fanático de Action Games. Revista que sale, revista que compro. Voy a decir trucos de algnos juegos para Mega. Un truco de **MK3**:
Cheats: AC ↑ B ↑ BA ↓
Killer kodes: C → A ← A ↑ C → A ← A ↑
secrets: BA ↓ ← A ↓ C → ↑ ↓
Sonic 2: andá a sound test (en options) escuchá estos sonidos con el B: 19, 65, 9, 17. Andá a 1 player, apretá A y Start juntos (selección de fase). En selección de fases, andá a sound test y escuchá 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4, 1, 2, 6. Elegí la pantalla que te guste con el A y Start juntos. Con 50 argollas te convertís en Super Sonic, con el B te convertís en argolla, con el A cambiás de forma y con el C la producís.
Aguante Action Games.

Ernesto Calvo
Canelones - Uruguay

Queridos amigos de Action Games:
Quería decirles que tengo un ***Sega Genesis*** y los cartuchos MK3U y Boy soccer Team 3.
Me llamo Damián Blanch, soy de Plottier (Neuquén) y aquí van los trucos.
MK3U - tengo un truco recopado que se hace con Kaball. Tenés que estar en el tercer round y cuando matás a tu enemigo dejás apretado el X, te acercás y apretás → → ↓ → (pegado) y a Kaball se le saldrá la cabeza, luego presionás el B y después muchas veces el X, Kano le empieza a pegar muchas piñas y cuando se termina el tiempo de fatality, Kano se derrite y dice fatality. Lo tenés que hacer en cualquier escenario y con tiempo máximo para fatality (955-955).
Esto tenés que hacerlo con Smoke. Tenés que estar en The Pit 3. Ganale el primer round y en el segundo dejalo en danger, hacete invisible (B ↑ ↑ X) y tirale el gancho y cuando tu enemigo llega hasta vos, ejecutá el Stage fatality (→ → ↓ + C), muy rápido. La revista está copada. Hasta la próxima.

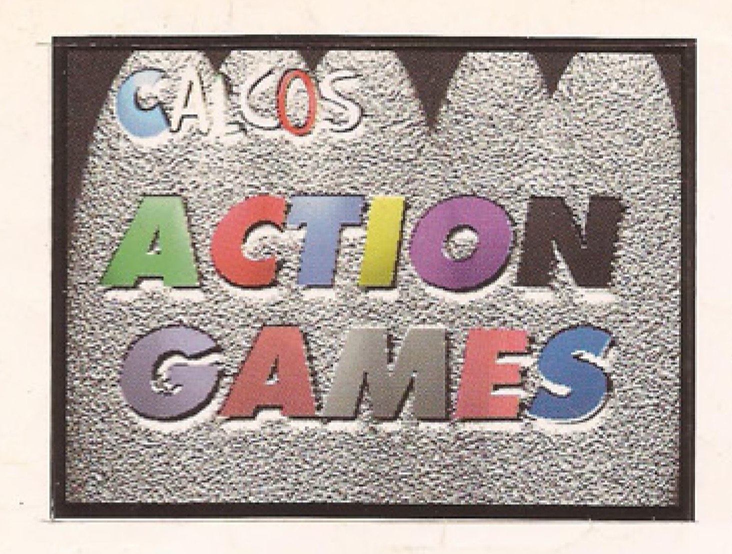
Damián Blanch
Plottier - Neuquén

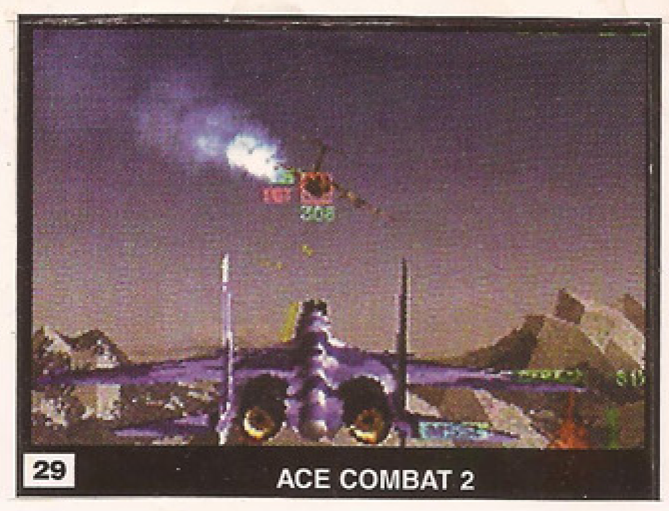
Hola, me llamo José Marín y tengo 14 años, les escribo porque esta revista está ¡genial! y para que publiquen algunos informes sobre el UMK3 ***(Genesis)***.
UMK3 - Scorpion
F1: ↓ ↓ ↑ + Z (mitad de pantalla)
F 2: → → ↓ ↑ + Y (pegado)
F: ← → → ← C (cerca)
P: → ↓ ↓ C
B: → → ↓ → Z (cualquiera)
A: → ↑ ↑ + Z (cerca)
Brutality: XXBZZCZXXAX
Ermac:
F1: YBYYZ (pegado)
F2: B + ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ (2 cuerpos)
F: → → → X (cualquiera)
P: YYYYC
B: ↓ ↓ ← ← X (bien lejos)
Distancia: (X)
A: → → ← ← C (1 cuerpo)
Brutality: XXABZCXACZ
Shang Tsung
F1: A + → → ↓ → (pegado)
F2: A + YBYB (pegado)
F: CYY ↓ (2 a 12 cuerpos)
P: B + ↑ ↑ ← C
B: YYYC (2 a 12 cuerpos)
A: X + YYY (1 cuerpo)
Brutality: XBBBCXAABBB
Sub-Zero classic
F1: ↓ ↓ ↓ → X (pegado)
F: ↓ ← ← → C (pegado)
P: → ↓ → → X
B: ↓ → → → Z (cualquiera)
A: ← ← → ↓ A (pegado)
Brutality: XAXBCCZZAXA
Reptil
F1: ← → ↓ B (3 cuerpos)
F2: → → ↓ ↓ Y (1 cuerpo)
F: → ↓ ↓ ← Z (pegado)
P: BYBB
B: → → ← ↓ C (cualquiera)
A: ↓ ↓ ↑ + C (pegado)
Brutality: XBZZBXACCBAX
Earthworm Jim 2: cuando estés jugando en la pantalla, apretá Start y hacé: ABCABCABC, recarga energía
ACACAC lombriz gum x 10
Brutal ***(Genesis CD)***
Jugar con el jefe: en la presentación, apretá ↑ ↓ ABCCBA ↓ y ↑ para Karate croc
Cool Spot: presioná start y hacé:
ABCBACABCBAC, pasarás de pantalla
Dejándoles estos trucos, me despido de ustedes y espero que publiquen esta carta porque es la primera que mando.
PD: Aguante Sombras y River y un saludo para primer año G, de la EPET Nº 1 de Cutral-có, Neuquén.

José Sebastián Marín
Cutral-có - Neuquén

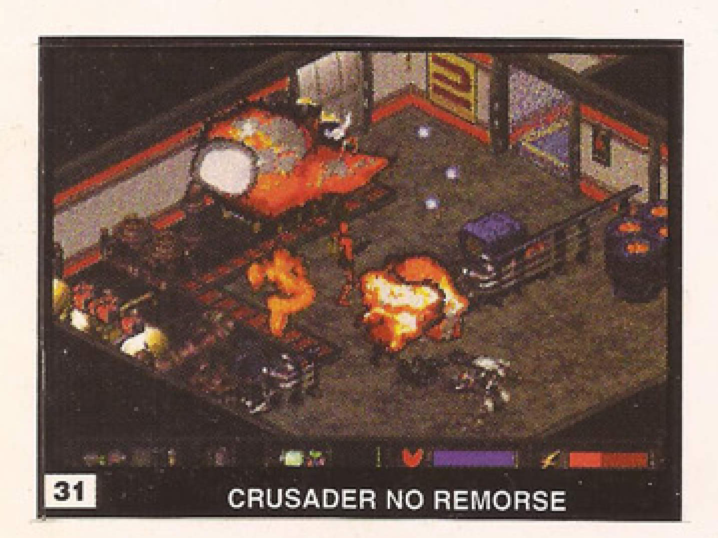
Chau, la banda

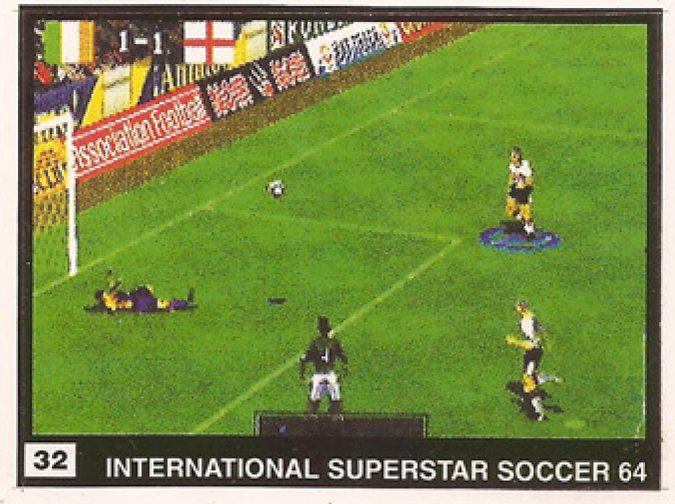
ATENCION GAMEMANIACOS:
NO SE OLVIDEN DE PARTICIPAR EN EL GRAN CONCURSO ACTION GAMES '97.
¡¡HAY CONSOLAS DE REGALO!!



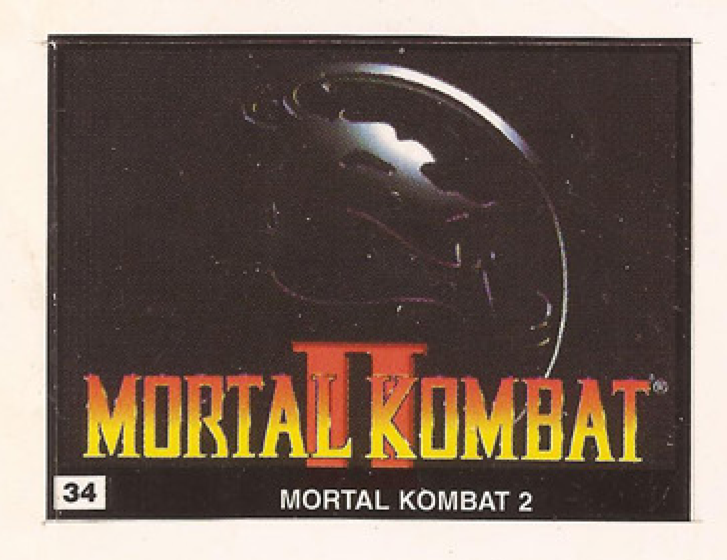

29 ACE COMBAT 2


30 AREA 51

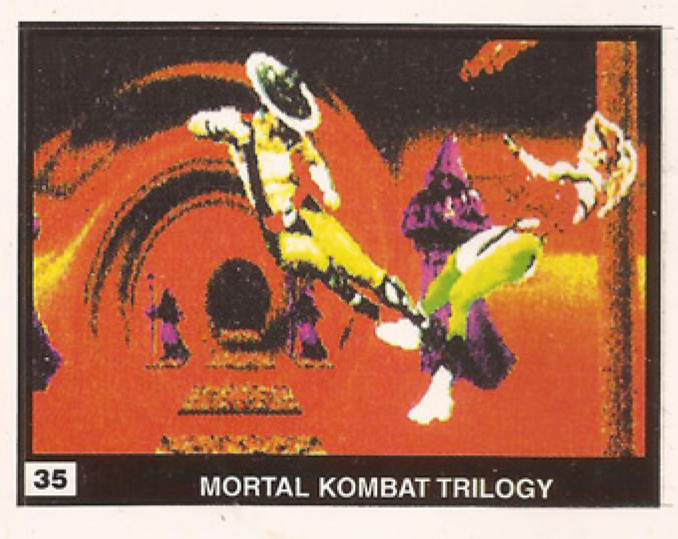

31 CRUSADER NO REMORSE


32 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

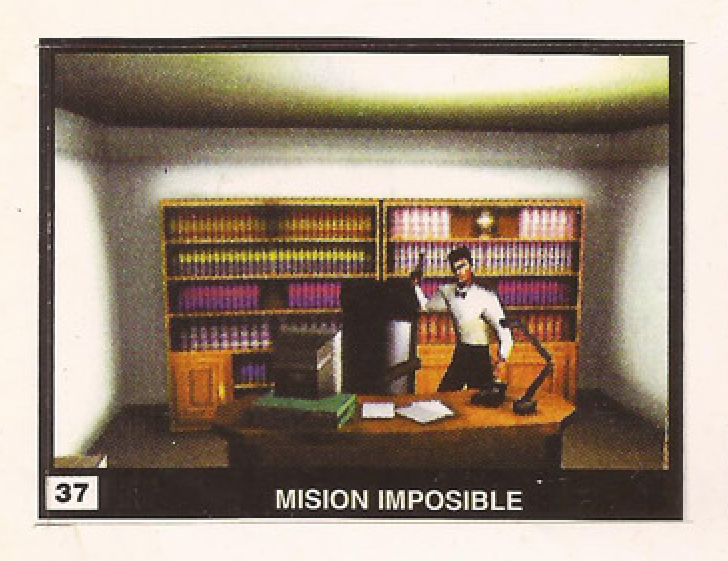

33 KING'S FIELD 2

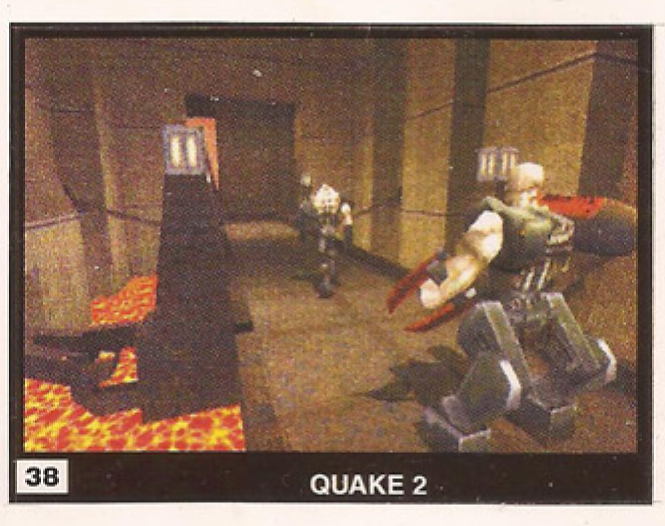


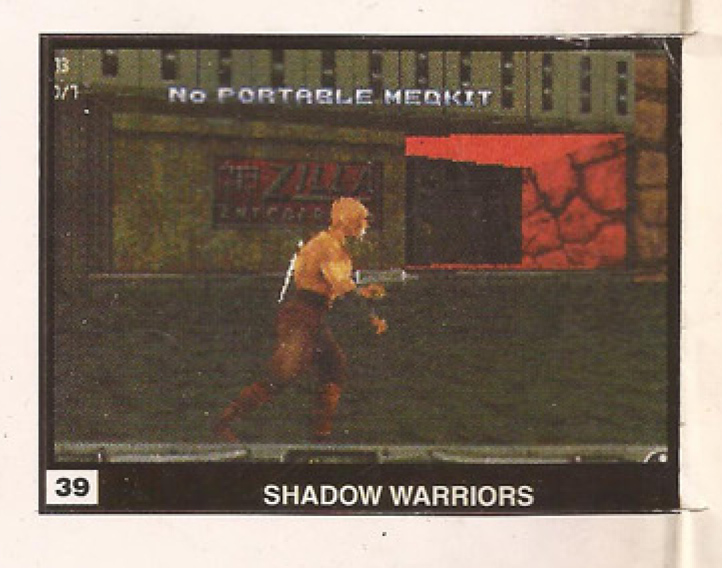
34 MORTAL KOMBAT 2


35 MORTAL KOMBAT TRILOGY

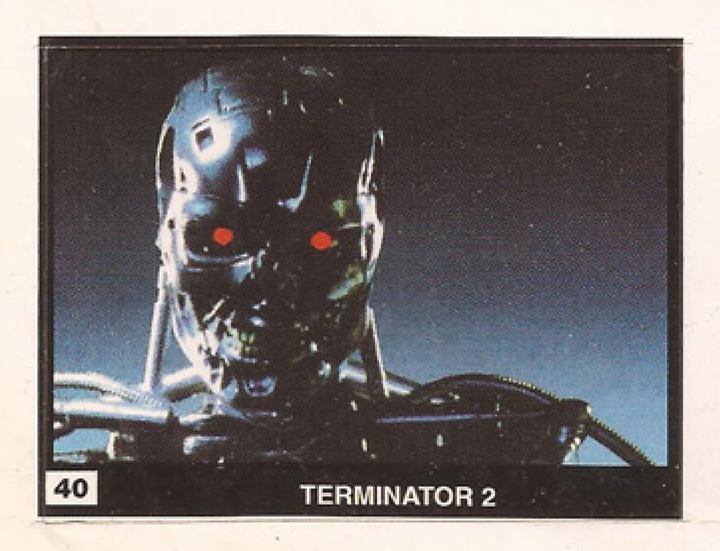

36 MAXIMUM CARNAGE


37 MISION IMPOSIBLE


38 QUAKE 2



39 SHADOW WARRIORS


40 TERMINATOR 2



41 STAR GLADIATOR



42 CORRIDOR 7

